REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO V Nº 47 - 350 PTAS

Nintendo® Acción

15 años HOBBY PRESS

REGALAMOS 100 Game Boy Pocket y 8 lotes de cartuchos para SNES y Game Boy

00047
8 426239 010023

¡¡En exclusiva!! FIFA 97 ya toca balón en SNES y N64

¡¡Lo más espectacular que viene para Nintendo64!!

Turok

Mapas de "Tintín en el Tíbet" de GB



Número 47 • Octubre 1996

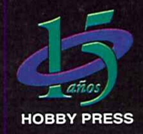
Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**

Presidente: Maria Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director
Juan Carlos Garcia Diaz
Directora de Arte
Susana Lurguie
Redacción
Javier Abad
Diseño y Autoedición
Abel Vaquero, Juan Lurguie
Ayudante: Alvaro Menéndez
Secretaria de Redacción
Ana Mª Torremocha
Fotografía
Pablo Abollado
Colaboradores
David Garcia, Estudio Phoenix, Sonia Herranz

Directora Comercial
Maria C. Perera
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Departamento de Sistemas
Javier del Val
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones
Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución
HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte
BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal
M-36689-1992



Sumario



20

edit orial

Seguimos preocupados con el tema Nintendo64. Y no nos reprochéis nuestro cambio tan ligero de actitud. Nosotros sólo nos hacemos eco de las informaciones que circulan de aqui para allá, que se contradicen y que encima terminan por ponernos insufriblemente nerviosos. Fijaos, ahora que la consola acaba de alcanzar el millón de unidades vendidas en Japón -y lo que viene-, que está a punto de aterrizar en Estados Unidos -a un precio más reducido del prometido inicialmente-, y que sus juegos están asombrando al mundo -cada vez hay más compañias empeñadas en formar parte del cacareado Dream Team-, pues eso, que ahora que la cosa va viento en popa, las últimas informaciones concluyen que sólo 50.000 consolas se distribuirán en toda Europa (a través de Nintendo Alemania) y que a España le llegarán 5.000 para comercializar durante las navidades.

¿Cómo se le queda a uno el cuerpo después de oir esto? Algo planchado, sin duda, aunque también receloso. ¿Qué parte de lo que se dice es verdad? Sabemos de buena tinta que los chicos de Nintendo España están en Alemania recibiendo información sobre lanzamiento, unidades, fechas, precios, en fin, poniéndose al dia sobre Nintendo64.Y lo cierto es que estamos nerviosos. Queremos saber cuándo, cómo, dónde y cuánto. Primero por necesidad, luego por curiosidad. ¿Sólo por curiosidad? Si, porque es evidente que a estas alturas, a nosotros ya nada ni nadie va a hacernos cambiar nuestra decisión de compra. Y mucho menos después de los juegazos que se están preparando. Vamos, esperamos hasta el 2000 si hace falta.



Fechas, precios y demás

A Super Big N. Soy Dj.Spider. Antes que nada, felicitarte por la revista de la cual formas parte activa. Es una obra de arte. Bueno, tengo una Super Nintendo con juegos como Killer Instinct, Stunt Race FX, Donkey Kong Country,...y espero comprarme una Nintendo64 en un futuro i¿no muy lejano?! Por esto tengo varias preguntas sobre ella:

¿Qué día saldrá a la venta en España? ¿Cuánto costará? ¿Qué juegos saldrán a la venta simultáneamente con la máquina? ¿Cuánto costarán los juegos?

Me haces la pregunta del millón de dólares multiplicada por cuatro. Lo cierto es que todavia no se sabe ni la fecha exacta de salida de la consola, ni su precio definitivo. Los primeros juegos que saldrán serán Pilotwings y Super Mario64, y en cuanto a las "pelas", sólo sabemos que no serán más caros que un cartucho de Super.

En el número 46 de vuestra revista, Rafa Martínez dice que no se sabe si con N64 se incluirá un cable con salida RF o euroconector. ¿Qué diferencia hay entre ambos? También dice que con un euroconector se aprovecharían al 100% las posibilidades de la máquina. ¿Por qué? ¿El cable RF no las aprovecha?

Lo que ocurre es que la señal que entra a través del cable de antena (salida RF) va a un aparato que la traduce para que el televisor pueda "entenderla", mientras que la señal del euroconector pasa directamente, por lo que siempre da mejor calidad de imagen.

Como dijo Rafa Martínez, muchos televisores funcionan con RF (como el mío, qué casualidad). Si sale la N64 con euroconector y no con RF, ¿qué hay que hacer?: ¿comprarse un televisor nuevo que funcione con euroconector?, ¿o hay alguna manera de convertir la salida RF en euroconector? ¿"Cuala"?



Probablemente lo que tendrás que hacer es mandar tu tele a una dirección que te voy a dar (la de mi casa, otra casualidad) y comprarte una nueva. Que no hombre, que salga el cable que salga, seguro que habrá un adaptador para que puedas jugar en tu televisión. Tú por eso no te preocupes.

Para acabar...¿hago bien en comprarme la N64? Por favor, ¿me podrías enumerar las ventajas que tenga sobre la Saturn de Sega? (Un tío mío dice que la Saturn es mejor y yo no me lo creo, vamos).

Si te refieres a cuestiones técnicas, lo que le he visto hacer a Super Mario64 no lo he encontrado todavia en ningún juego de Saturn. ¿Te vale con eso? Por cierto, dile a tu tio que a ver si sigue opinando lo mismo cuando juegue a N64.

"Dj.Spider". Viladecans. Barcelona.

Vigo con N64

Hola Big N, me llamo Manuel y soy un lector de Vigo que te escribe para hacer que te estrujes un poco las meninges con un par de preguntitas rápidas (a ver si asi me las contestas).

Te confieso que lo que leído en el último número de nuestra Nintendo Acción me ha llenado de preocupación (lo del número de unidades que puede llegar a fabricar Nintendo, las ventas de los primeros días y todo eso).

Teniendo en cuenta que la fecha de lanzamiento prevista para Europa es el 30 de octubre y las últimas noticias nos dicen que la N64 se está vendiendo un mogollonazo, ¿tú crees que los españolitos podremos llegar a disfrutarla estas navidades?

¿Cómo te va, Manuel? Yo lo último que sé es lo que dijo Rafa Martinez en la entrevista del número pasado: que estaria a tiempo para la campaña de Navidad. La fecha no está todavia confirmada, pero de momento olvidate de lo del 30 de octubre.

¿No crees que aunque hay algunos juegos como Cruis'n'USA, Doom o Goldeneye por ejemplo, hay otros como ese de matar insectos, el de carreras acuáticas o el mismo Mario64 en el que los gráficos no pasan de un nivel medio? Te lo pregunto porque supongo que ya habrás tenido ocasión de observarlos o jugarlos "in person" (por lo menos Mario64).

Efectivamente, he jugado a Super Mario64, y tú acabas de cometer un pecado capital. i¡¿Qué es eso de "gráficos que no pasan de un nivel medio"?!! Que sepas que yo no los he visto mejores en ninguna de las galaxias que he visitado. Te perdono porque la calidad de las imágenes baja un poco al salir impresas en las revistas. Has tenido suerte.

¿Por qué el precio va a ser de 40.000 cucas en España cuando en Japón cuesta 26.000?.

Pues por la sencilla razón de que la consola no viene andando sóla desde alli, asi que algo habrá que pagar por que nos la traigan.

¿Tienes alguna noticia acerca de la versión de Resident Evil para N64?

Capcom dejó caer en su dia esa posibilidad, pero ni siquiera puedo confirmarte que esté haciendo algo para N64. Ojalá fuera asi, porque el juego mola un montón.

¿Sabes si habrá Wipeout versión N64?

Lo que sé es que Psygnosis está negociando su incorporación a la lista de compañias que programan para N64, y que se rumorea que, de llegar a un acuerdo, Wipeout podria ser el primer juego en aparecer.

Manuel Pregal Rodelgo. Vigo.



¿Qué pasaría si...

...Super Big N se desprogramara? ¿Hablaría sobre cosas de Sega? Oscar Cabello. La Rioja.

...Donkey Kong, Mario y Kirby participaran en un juego de lucha? Roberto Brito. Tenerife.

...en Mortal Kombat 4 la sangre salpicara al jugador? ...Glacius y Cinder se dieran un abrazo? ...a Mario, aparte de conducir Karts, le diera por hacer puenting? ...Miyamoto se jubilara? ¡Noooo! Antonio Escudero. Valladolid

El ávido preguntón

Estimado Super Big N: Estaria grandiosamente congratulado si tus sensores ópticos leyeran esta humilde carta que tan solo pretende que me saques de mi inmensa ignorancia respondiendo a estas simples cuestiones sobre el mundo Nintendo.

Ahora que tenéis el juego (por no llamarlo obra de arte) Super Mario64 quiero saber unas cosillas: ¿Aparece Luigi por algún sitio? ¿Y la princesa Seta? ¿Cómo es la fase en la que Mario puede volar? ¿Habéis encontrado a Yoshi ya? ¿Cuántas fases tiene?

Vamos por partes. La Princesa y Yoshi aparecen seguro (no, todavia no hemos encontrado al dinosaurio), y sobre Luigi corren rumores, pero no se han confirmado. La fase en que Mario vuela es más bien una especie de viaje que os lleva hasta la entrada a otra fase si aterrizáis en el lugar correcto. En cuanto al número total de fases, en principio anota quince mundos, aunque eso no da una idea demasiado exacta de la amplitud del juego. Zonas secretas y subjuegos se encargan de ampliar el panorama.

Y de Pilotwings, ¿cuántos vehículos tiene el juego? ¿En qué consiste exactamente?

Supongo que sabrás que es un simulador de vuelo. Bien, pues puedes controlar hasta siete vehiculos diferentes en total, aunque sólo tres se eligen al comienzo. La mecánica es la misma que en la versión de Super: se trata de ir pasando pruebas cada vez más difíciles con cada vehiculo, y con la mejor nota posible para poder abrir nuevas fases.

¿De qué tamaño son los cartuchos de Nintendo64? En las fotos de Shoshinkai, los cartuchos son muy grandes, pero en vuestra última publicación los cartuchos son pequeños. En Shoshinkai es como si llevaran adaptador.

Has dado en el clavo. El tamaño real es un poco menor que el de los cartuchos de la Super Nintendo.

¿Qué me puedes decir nuevo acerca de Super Mario RPG? ¿Sabes si saldrá definitivamente en castellano?

Oooooh, ¡cómo siento decepcionarte! Me temo que los dichosos problemas entre Nintendo y Square nos van a dejar sin Mario RPG. Ni siquiera en inglés lo vamos a tener, fíjate.

Algo de Mortal Kombat. ¿Cuándo saldrá Ultimate Mortal Kombat 3 para la Super?

Una fácil para terminar. Repásate las Options de este número y lo sabrás.

El Condemor . Alcantarilla (Murcia)

N.E.S. Forever

Hola Super Big N, es la primera vez que te escribo y no te voy a preguntar nada. Sólo quería hablar del tema de la N.E.S. y eso de que quitéis la lista.

"(...) No es tanto sacrificio respetar un hueco, una esquinita, dedicar una décima parte de la revista a una consola tan vieja como revolucionaria fue en su día. La N.E.S. se merece esto y mucho más. ¿Quién vio nacer a Mario? ¿Y a Donkey? ¿Y MegaMan? Son personajes consagrados, nunca pasarán de moda".

"(...) La decisión la tenéis que tomar vosotros, y si por alguna casualidad decidís prescindir de la N.E.S. en la lista, os veríais obligados a despedirla a lo grande. No me refiero a que en la última página de la revista digáis: "Bueno N.E.S., adiós, encantados de haberte conocido". Me refiero a algo grande, un buen reportaje de esos que ocupan al menos 10 páginas. Sólo así se podría despedir dignamente a la consola más grande. ¡Haced que N.E.S. salga por la puerta grande, con la cabeza bien alta!"

He querido incluir tu carta en representación de todos los que me habéis escrito pidiendo que la lista de N.E.S. no desaparezca de la revista (cientos de miles, sin exagerar). Pero lo de la veterana consola es ley de vida, y por muy sentimentales que nos pongamos, seguramente algún dia tendrá que dar paso a la lista de N64. De todas formas, lo de montar algo como despedida a lo grande me parece buena idea, asi que se la propondré al "boss" ("tranqui", diré que fue idea tuya).

J.D.M.F.C.Z. Torrejón de Ardoz (Madrid).

...se acabasen los plátanos para Donkey Kong? Aarón Alejo Fernández. Madrid.

...sacasen un juego llamado "Surprise, Surprise" y lo protagonizase "la Gemio" Digitalizada? Pedro Piñero. Barcelona.

...Super Mario hiciese Fatalities a sus enemigos? Gonzalo Martín. Barcelona.

...Obelix tomara clases de aerobic y se pusiera a dieta? Alvaro Guijarro. Madrid.

Envía tus cartas con dudas, trucos, sugerencias, críticas y lo que quieras a: SUPER BIG N. Nintendo Acción.

los Trucos de BigN

INTERNATIONAL SUPERSOCCER DE LUXE

Mi amigo Jaime Ramírez Cuenca estaba tumbado plácidamente en la Playa del Inglés, en Las Palmas de Gran Canaria, cuando descubrió que la guía de trucos que dimos en el número 45 contenía un error. Se trataba de un password del International Superstar Soccer DeLuxe que debía servir para ver a los jugadores volando al final del partido (y no es broma). Raudo y veloz me escribió una carta, como era su obligación, que voy a responder ahora para arreglar el entuerto. Coge papel y lápiz Jaime, porque la clave correcta es la siguiente: fP↑!K nDNdn R!dn% !dn%! dn%!X 0R. Introdúcela, presiona OK, juega un partido cualquiera (da igual que ganes o pierdas) y, al final, verás lo que son capaces de hacer tus futbolistas.

DONKEY KONG COUNTRY 2

José Linares Churruca me escribe angustiado desde Santa Cruz de Tenerife (la cosa va de canarios este mes), contándome que ha llegado hasta el último 'Lost World' de DKC2 con el 96% del juego completado, pero que, al acabarlo, el cocodrilo del centro se niega a abrir la boca para dejarle pasar. Mis sensores me indican que en tu caso se dan todos los síntomas de haberte dejado algo por el camino, compañero Pepe (¿puedo llamarte así?). Te recomendaría que volvieses atrás para comprobar que junto al nombre de todas las fases aparecen la exclamación y el símbolo DK que señalan que han sido completadas del todo.

Además, deberías probar a visitar a todos los personajes de la familia Kong al menos una vez, porque, aunque no lo creas, esas visitas también hacen que aumente tu porcentaje. A ver si así puedes rescatar a Donkey de una vez.

Con tal fuerza ha saltado Turok desde las páginas del cómic al videojuego, que cualquiera diría que ahora quiere agarrarse desesperadamente a la vida. Esa es la filosofía que ha llevado a Iguana (Acclaim), a diseñar un arcade en el que el realismo y la tercera dimensión viven, respiran y sienten. El pulmón se llama, claro está, Nintendo64.

Turok

el 3D está vivo



Que si Alien Trilogy, que si Quake, que si Doom. A pesar de que a Turok ya se le han buscado demasiadas comparaciones, el juego de Acclaim promete dejar atrás a todo lo visto. Veremos.


Las posibilidades de control y movimiento serán prácticamente ilimitadas. 360 grados en horizontal, o sea una rotacion completa. Y 90 grados de esta guisa, o sea hacia arriba y abajo.

Impresionante despliegue de imágenes de la obra cumbre de Acclaim para Nintendo64









A Turok ya se han apresurado a colocarle coletillas, y a incluirle en insidiosas comparaciones. A varios meses vista de su lanzamiento, este **shoot´em up en 3D** pasa tan pronto por **el nuevo DOOM** como empieza a ser destripado, comparado y valorado con **Quake**, que por cierto también llegará a N64 allá para finales del 97. Y claro, en **Iguana**, uno de los mejores **grupos de programadores de Acclaim**, han decidido defenderse o lo que es lo mismo, explicar cuál ha sido su filosofía de concepción, qué esperaban conseguir y cómo han puesto en práctica sus argumentos a la hora de diseñar **Turok para Nintendo64**.

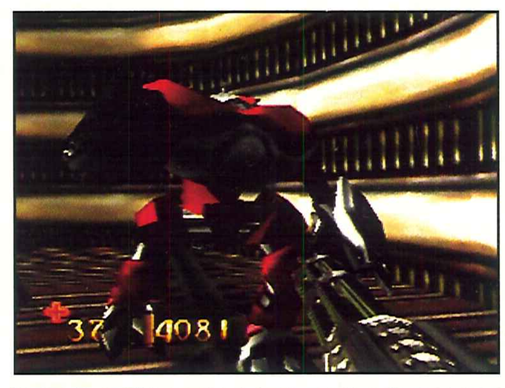
Lo primero, una aclaración. Turok tendrá **un grado de libertad mucho más alto que Doom**. Y aunque la mayor parte de la acción consistirá en **acabar con dinosaurios** y alienígenas, el juego también nos invitará a **explorar cada fase**, cada piedra y cada ruina hasta dar con ítems y otras sorpresas ocultas en forma de power-ups y áreas secretas. Eso para empezar. Lo segundo, hacernos eco de unas declaraciones bastante coherentes de **David Dienstbier**, el manager del proyecto. Asegura Mr. Dienstbier que la gran meta para Turok no era crear simplemente un mundo con elementos 3D, sino conseguir que **pareciera vivo**. "Nuestras junglas están llenas de objetos 3D. Pero no sólo los hemos creado, también hemos sentado nuevos precedentes en términos de calidad de animación y realismo", asegura.



Los túneles han sido concebidos como zonas de paso entre los distintos niveles exteriores. Otra cosa es que ahí dentro todo huela a peligro y haya que ir siempre preparado para disparar.

Esto debe dejar las cosas claras sobre lo que encontraremos en Turok, y también tiene que apartarnos de cualquier comparación con otro juego 3D más o menos de moda. La personalidad del juego de Iguana estará marcada por su capacidad para respirar, por la elevación del 3D como norma de diseño y por el exigente tono de creatividad y tecnología seguido a rajatabla por los programadores. En Turok veréis algunas de las animaciones más espectaculares del mundo del videojuego, pero también las sentiréis, y podréis jugar con ellas. Esto también dice mucho del juego. Por ejemplo, que pese a la temperatura tecnológica también se ha **trabajado muy bien en la jugabilidad**. Y os daréis cuenta tan pronto os dediquéis a contar las armas que puede incluir **vuestro arsenal** o, después, averigüéis cómo se consigue cada proyectil: algunos están escondidos entre el mapeado, el resto viene cedido por

No habrá amigos en Turok: Dinosaur Hunter. Vuestra misión consistirá en localizar y abatir miles de enemigos, muchos de los cuales esconden armas sofisticadas que venden carísimas: con su propia vida.





algún enemigo que lo suelta al morder el polvo.

Los decorados también definirán la personalidad de Turok, el juego. Hay planteados hasta **nueve niveles** entre bosques, interior y exterior de templos en ruinas y túneles que sirven de paso entre escenarios. **Todos, 100% interactivos**.

La mayor parte del tiempo la pasaréis al aire libre, **hipnotizados por el ambiente** de la jungla, por el misterio que se le ha pinchado al juego. ¿Será la niebla que puebla meticulosamente la zona, o serán los tonos de verde?, ¿y qué nos decis de los sonidos, que parece que te van a hechizar (nosotros ya los hemos oido)? Quizá la explicación esté precisamente en ese **efecto niebla**, que además de escudar a los enemigos (que luego aparecen de repente y te dan un susto de muerte), convierten **el paraje en algo presumiblemente sin límite** donde parece imposible orientarse, y mucho menos localizar las llaves que abren la puerta al siguiente nivel. ¿Has buscado bien?

Turok estará listo para el lanzamiento americano de la máquina, a **últimos de septiembre.** El juego de Acclaim, un súper arcade de nuevo cuño, será seguramente uno de los argumentos de compra de la máquina. Justo lo que Nintendo necesita. Un fenomenal cartucho de acción con un protagonista de increible popularidad y una buena campaña de marketing: **Turok viajará de nuevo al cómic** en una serie que promete nueva historia, enemigos y personajes. Será muy pronto.



¿Y por qué hacen tanto hincapié en el grado de realismo?







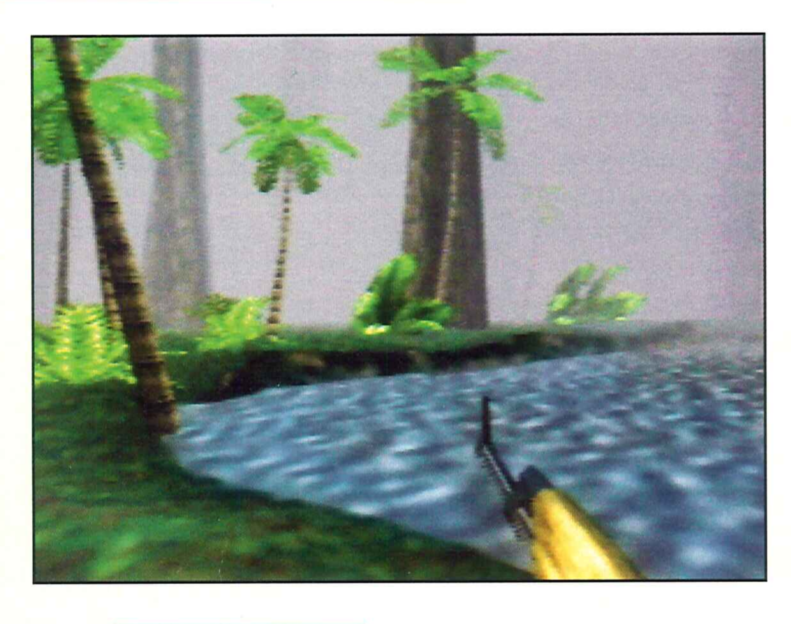
__Iguana__ se ha empeñado en meternos en el pellejo de Turok, y más allá de hacer que sintamos el bosque o vibremos al son de los disparos, nos ha dado cancha abierta para __mirar por sus ojos__. La idea tiene un doble aliciente: nos confiere poder absoluto en el control de las posibilidades de movimiento (__360 grados en horizontal__, 90 en vertical) a base de cámaras situadas en multitud de ángulos, y nos permite disfrutar del menor detalle. A eso íbamos, al __detalle__. El detalle hace realismo. En la ambientación; en los gráficos, donde advertiréis la __altísima resolución__ de piedras, templos, bosques; en los __zooms__, donde se pone en práctica la capacidad tecnológica de la máquina para acercarse a la acción sin que se inmute un solo elemento en pantalla. Y el realismo es lo que convierte un videojuego en __algo vivo__. Ahora, dejad volar la imaginación.











Turok es uno de los personajes más populares de Valiant cómic, una compañía de Acclaim, o eso dicen las cifras. Porque el primer número de Turok:DH vendió nada menos que 1.800.000 copias. No os preocupéis si no lo conseguisteis. Acclaim tiene previsto relanzar el cómic completo este mismo mes.

















Los decorados serán 100% interactivos y en ellos podréis encontrar desde armas a mapas, pasando por vidas o escudos.

Otra de realismo. La secuencia de ataque dinosaurio-humano forma parte de un milagro 3D que luego se verá continuado por una explosión estremecedora, un sonido brutal y una sugerente novedad: el maltrecho cuerpo del dinosaurio no desaparece a los pocos segundos de haber caído, sino que permanece y permanece allí mismo a lo largo de todo el juego.



El juego ha sido diseñado con avanzadísimos generadores de mapeado que permitirán experimentar una sensación de libertad no-lineal jamás vista hasta la fecha.





Sentir a los enemigos, casi tocarlos









Habrá ***15 tipos diferentes*** *de enemigos en Turok: DH. Serán dinosaurios, alienígenas, bionosaurios, robots, hasta pájaros y monos creados en un asombroso* ***3D renderizado*** *que casi invita a tocarlos. Ni se te ocurra. Los entre* ***500 y 600 polígonos*** *que dan vida a cada monstruo se volverán hacia ti dispuestos a convertirte en simple carroña.*









30 IDEAS NINTENDO

1) Se fue el verano, pero nosotros seguimos al pie del cañón. Que buena idea que continúes leyéndonos.
2) Este mes venimos cargaditos de concursos. ¡Aprovéchate y participa!
3) El primero va sobre Disney, y hay un montón de juegos deseando tener dueño. ¿Te animas con la sopa de letras?
4) Pero todavía hay más. También sorteamos 100 Game Boy Pocket. ¡Qué derroche!
5) Por cierto, ¿has visto cómo mola la imagen de portada? Turok se va a salir.
6) ¿No te lo crees? Lee el reportaje que le hemos dedicado y te convencerás.
7) Fútbol el sábado, fútbol el domingo, más fútbol el lunes...¡Fútbol en Nintendo Acción!
8) El partido se juega en nuestro Dossier, y la estrella del equipo se llama FIFA'97.
9) No te lo pierdas, que viene para la Super y también para N64.
10) Una adivinanza: trabaja de periodista y hace horas extras en un cómic. ¿Cómo se llama?
11) Acertaste, es Tintín, y te lo encontrarás en dos partes de la revista.
12) Si lo ves al principio es que estamos hablando de El Templo del Sol (o Tintín 2, como prefieras).
13) Claro, que si reincide ya al final entonces seguro que se trata de la guía de Tintín en el Tíbet.
14) Hablando de guías, hoy celebramos el final de la de Yoshi's Island. ¡Bye, bye!
15) Perdona tío, pero en esta idea no te podemos atender...
16) ...¡ya! Es que estábamos jugando a Tetris Attack. Lo tienes en las Super Stars.
17) Un poco más allá habitan los Pitufos, que estrenan su segunda aventura.
18) ¡Que tenemos aquí! Es nuestro póster, más molón que nunca con Turok y sus "lagartijas".
19) ¿Sabes esquiar? Oye, que si no te montamos un cursillo en menos que canta un avestruz.
20) Pásate por la Anticipación de Winter Gold y te tomamos los datos.
21) Y es que se prepara un invierno lleno de novedades. Por cierto, ¿qué tal andas de dinero?
22) Pues ya estás ahorrando para comprarte cosas como Donkey Kong Land 2.
23) ¿O es que estás amasando dinero para hacerte con una consola nueva, pillín? ¡Apostamos a que será de 64 bits!
24) Pues que sepas que no te vas a ir de esta columna sin que te sugiramos tres de ideas más.
25) Ahí va la primera: un reportaje sobre las características de N64 en el que el mismísimo Mario ejerce de profesor.
26) Aquí tienes segunda: la Anticipación de Ultra Combat. Es sólo una página, pero no veas que bien aprovechada está.
27) Y no hay dos sin tres: otra ocupada por Mortal Kombat Trilogy. ¡Toma ya!
28) Oye, que la Super también tiene su nuevo MK. Busca en las Options y verás.
29) ¡Que de cosas se nos quedan fuera!: Top Gear Rally, Spirou, Prehistorik Man...
30) Vamos yéndonos. Echate una partidita a nuestra salud y nos vemos en un mes.

video Ghost in the Shell, Reboot...

MANGA FILMS Y POLYGRAM INVADIRÁN LAS PANTALLAS CON EL MEJOR CINE DE ANIMACION

• Los lanzamientos están planeados para el mes de octubre

Se prepara un otoño caliente en el mundo del cine de animación. Manga Films y Polygram han cargado pilas y planean soltar un par de misiles en forma de cintas de vídeo a lo largo del mes de octubre.

Lo primero que aterrizará es **«Ghost in the Shell»**, un peliculón de los productores de **Akira** y el creador de **Appleseed**, que tiene fecha para el **11 de octubre**. La cinta nos sitúa en un mundo sobrecargado de información donde un peculiar personaje, el ghost, algo así como la conciencia humana, se encarga de determinar quién está vivo realmente y quién es tan sólo una criatura de la red.

La película dura **79 minutos y cuesta 2.995 pts**.

Por la parte de Polygram, la multinacional lanzará dos interesantes cintas el **22 de octubre**: **Fatal Fury, la película y Reboot**. La primera no necesita muchas presentaciones. Está basada en el videojuego de SNK, uno de los más vendidos del mundo, y os sorprenderá por su fantástica animación y la cantidad de escenas increíbles de acción que contiene. Producida por **Sochiku, Fuji TV, SNK y Asatsu Internacional**, la película de dibujos animados dura **96 minutos** y cuesta **1.995 pts**.

Reboot es una fantástica serie **100% animada por ordenador** que recordaréis tras su paso por **Canal +** y que ahora barre en las televisiones autonómicas. Polygram tiene previsto editar **46 capítulos de 30 minutos** de duración cada uno, lo que hace un total de 13 volúmenes. La cinta que estrena la serie incluye dos capítulos: El desgarramiento y Carrera contra reloj. Será una oportunidad única para volver a encontrarnos con esos personajes encantadores que viven dentro del ordenador.

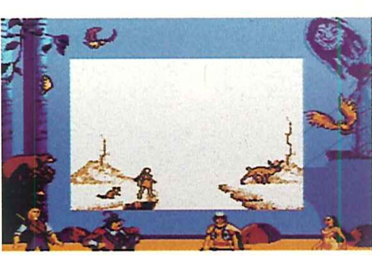
---

lanzamientos Más clásicos de Disney...

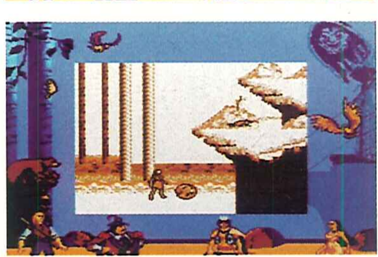
POCAHONTAS EN TU PORTÁTIL

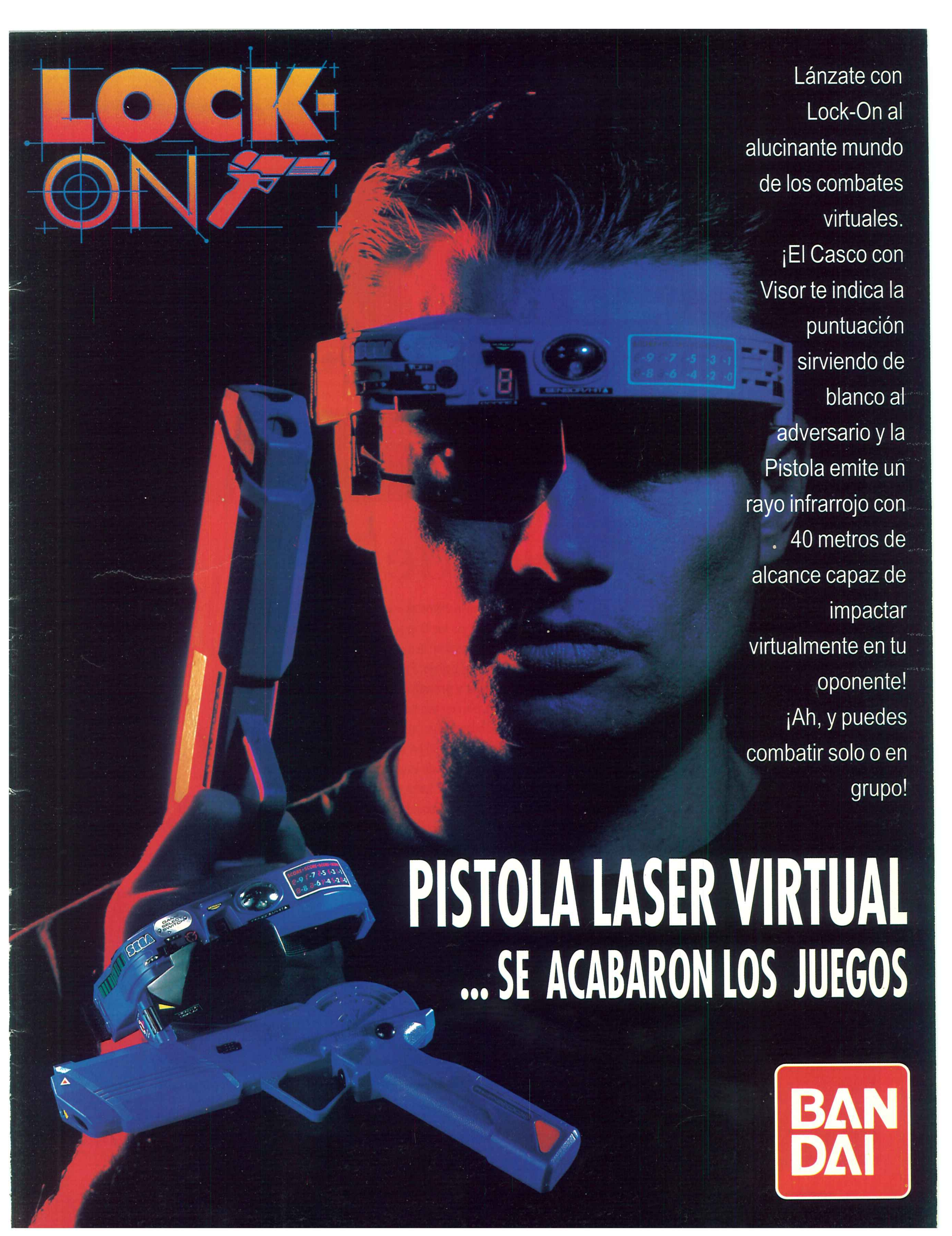
• Arcadia Software se encargará del lanzamiento

La versión para **Game Boy de Pocahontas** está punto de aterrizar en nuestro país, por fin, de la mano de la distribuidora Arcadia Software. El juego, licenciado del **clásico de animación de Disney**, ha sido convertido a la **portátil por THQ-Black Pearl**, consumados expertos en estas lides, en forma de **aventura con algo de tirón plataformero y muchos puzzles** de por medio.



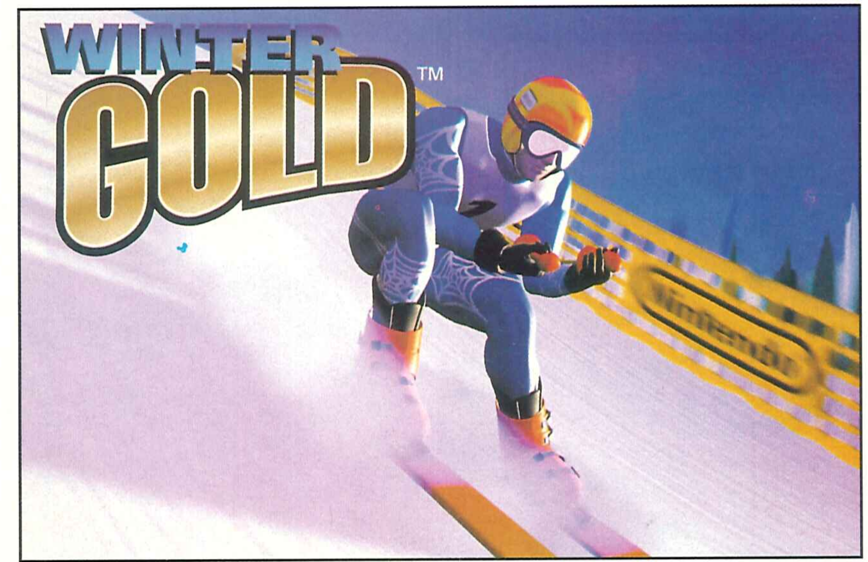
En Pocahontas tendremos que ayudar a la protagonista, una atractiva india de pelo ondulante, a **rescatar a sus amigos** los animales. Podremos **controlar tanto a la princesa como a su inseparable amigo, el mapache Meeko**; ambos cuentan con diferentes habilidades, así que habrá que alternar su manejo. Serán en total **15 niveles** para correr, saltar, pensar y unas cuantas actividades más. Todo, en octubre.




LOCK-ON
Lánzate con
Lock-On al
alucinante mundo
de los combates
virtuales.
¡El Casco con
Visor te indica la
puntuación
sirviendo de
blanco al
adversario y la
Pistola emite un
rayo infrarrojo con
40 metros de
alcance capaz de
impactar
virtualmente en tu
oponente!
¡Ah, y puedes
combatir solo o en
grupo!
PISTOLA LASER VIRTUAL
... SE ACABARON LOS JUEGOS
SEGA
BANDAI

 SNES / 16 Megas (FX2) / Nintendo-Funcom / Deportes / Noviembre

WINTER GOLD / *El chip FX vuelve a la carga*





Hasta ahora, cada vez que aparecía un cartucho con la nieve de protagonista era para celebrar un campeonato del mundo (y se sobraba con la licencia) o se conformaba con incluir las pruebas más habituales. La cosa cambia con Winter Gold, un súper juego que nos invita a competir en seis locas pruebas con la nieve muy cerca.



Llega el invierno, o eso dice Nintendo. La nieve está al caer y hay que ir preparando las tablas de esquí. Y para que el paso de los 30 grados a los 0 sea mucho menos traumático, el cartucho en cuestión combina buena música, mejor "rollo" y una colección muy poco habitual de deportes de invierno. Estarán los más salvajes, a nuestro gusto.

Nieve psicodélica

Muy ***heavy***, muy fuerte la última apuesta de Nintendo. No sólo p de cabeza en el invierno, en los 0 grados, en las noches perpetua además quiere que juguemos en la nieve con el **casco puesto y a dad**. O sea, arriesgando el pellejo. El deporte presidirá la escena, p de **chip FX2, 16 megas y grandes dosis de originalidad**, la co rá convirtiéndose más bien en aventura.

Serán **6 pruebas** nada asiduas al circuito normal de juegos de Descenso gigante (downhill), saltos (skijump), snowboard, esquí bático (aerial), bobsled y trineo de velocidad (luge) que disfrutaréis tres escenarios olímpicos: **Salt Lake City, Lillehammer y Albertville**. Todo bañadito de FX y psicodelia años 60. El FX para los decorados y la velocidad punta (en el descenso será espectacular), y la psicodelia, primero en la música -***house*** total con rap y mucho funky- y luego en la puesta en escena: **colores agresivos**, extremos -calientes y fríos-, imágenes digitalizadas entre sombreados. Una **sensación de frescura** inédita.





Diseñe su propio participante. Elija el color del traje, no se prive con las botas y póngale una nacionalidad y un nombre que pegue. Ahora es su hombre.

Escenas de 32 bits en Super Nintendo



La intro, para alucinar. ¿Será la presentación de algún programa de la MTV?, ¿que no? Pues esto tiene marcha para aburrir. ***Buena música****, mejores imágenes, un* ***look años 60*** *que tira de espaldas y todo en Super Nintendo. Me lo repita: Super Nintendo. ¿Que esas imágenes poligonales tan bien animadas son de SNES? Ni los 32 bits rozan así la realidad...*

BOBSLED, entre el tubo, el cielo y la nieve



La perspectiva es ***desde atrás y algo elevada****. Deja el espacio justo para sentir el avance del circuito entubado, la velocidad. Así funcionará: Dos sprites se acomodan en un "trineo" sin frenos. El escaparate poligonal es una* ***sucesión de curvas muy empinadas*** *y rectas a las que hay que llegar equilibrados para no perder la* ***velocidad*** *que se gana en cada giro.*

ESQUÍ ACROBÁTICO, el mayor número de diabluras en el menor tiempo posible





Saltaréis desde una rampa y tendréis que ***girar, contragirar, doble mortal y pirueta lateral****, antes de caer, muy bonito, y sin pegaros una remanguzada en la nieve. Los* ***jueces opinarán*** *sobre vuestro salto, aterrizaje incluido.*

SNOWBOARD, piruetas locas sobre una tabla de ¡surf!



Una especie de ***medio tubo excavado en la nieve*** *será el escenario de esta prueba. La cosa irá de aprovechar los laterales para pegar un buen salto y realizar el mayor número de piruetas en el aire. Ya sabemos que no sois Jesús Carballo, el de los dobles mortales, pero la tabla de snow debe permitiros obtener las mejores puntuaciones en el tiempo que dure la competición.* ***Ojo a las caídas****, que además de dar buenos saltos, aquí también tenéis que saber aterrizar (echad un ojo ahí abajo).*



SALTOS DE ESQUÍ, el vértigo existe



Una ***larga rampa*** *dará paso a un* ***mini trampolín*** *desde donde nos impulsamos arriba, arriba para luego caer lejos de la base. El FX impondrá un decorado a la usanza del resto de pruebas, y también tendrá mucho que ver en la sensación de vértigo.*





LUGE, cabeza abajo y contra el viento

Igual que el bobsled sólo que con un tripulante y al descubierto: tumbadito en el trineo. Lo único que incorporará esta prueba a lo que comentamos de su "hermana" es un ***paso más trepidante****, veloz, por el circuito. Y también una pequeña variación en el control: pesa menos el trineo que el bob, luego* ***se saldrá con más facilidad*** *en las curvas...*

DESCENSO GIGANTE, ¡quitaos de ahí, que bajooooooo!



Os colocáis el gorrito con pompón y unas buenas gafas para la ventisca. El ***crono*** *se pone en marcha y la pista va sucediéndose ante vuestros ojos a la misma velocidad que el AVE circula por Alcázar de San Juan. Cosas del chip FX, que ya veréis que aquí destina su potencia a* ***suavizar el scroll*** *y a construir un decorado que da* ***sensación de vértigo*** *y mucha altura.*



Aunque se anunciaron para unos cuantos meses atrás....

Maui Mallard y Pinocho ya

por fin están disponibles...

abarrotan las estanterías

para todos vosotros...

de las tiendas

las increíbles maravillas Disney

¡Ehhhhh! Ovación, palmas... Nintendo España acaba de poner a la venta los dos títulos Disney que la filial tenía previsto editar hace algún tiempo. Con el lanzamiento de Maui Mallard para Super Nintendo, y Pinocho en versiones 16 bits y portátil queda completada la maravillosa saga de juegos que iniciara el fantástico Toy Story.

Como estamos casi seguros de que a más de uno lo de **Maui Mallard** y **Pinocho** ya casi le sonará a chino (hace tanto tiempo que se anunciaron y comentaron...), hemos decidido poner en marcha la máquina del tiempo para traer al presente unos cuantos apuntes de lo que prometían los dos cartuchos (eso es lo que eran) de Disney. ¿Cómo que gracias? No hombre, a mandar. Y que conste que nos encanta **refrescaros la memoria**. ¿Que si vamos a hablar de **Toy Story** otra vez? Y las que hagan falta. Un juegazo como ése no se nos puede pasar por alto cuando se habla de Disney.

Ahora, al grano. Aunque bueno, antes nos gustaría recuperar lo que decía **Rafa Martínez, Director de Marketing** de Nintendo España, cuando le preguntábamos **por qué el retraso** de estos juegos. **Simple decisión estratégica**: se decidió esperar a la campaña de Navidad para no abarrotar el mercado en un momento en que el software estaba funcionando muy bien.

¡¡¡24 megas!!!

DONALD IN MAUI MALLARD

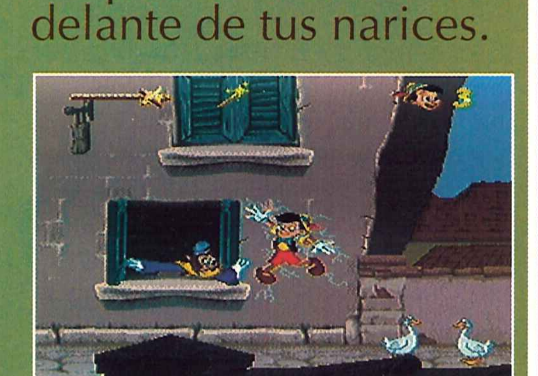
Uno de los juegos más alucinantes que podéis encontrar para SNES



Donald in Maui Mallard fue la sorpresa y de paso el juego mejor puntuado del ***número 40*** *de Nintendo Acción. La versión Super Nintendo fue puntuada con un 92% aunque alcanzó picos de 95% (entretenimiento), 94% (movimientos) y 93% (gráficos). Las puntuaciones son elocuentes, así que no hay mucho más que decir. Disney muestra su mejor cara en un arcade que mezcla sabiamente acción y plataformas y que cuenta con una tecnología envidiable que tira de* ***32 megas*** *para realizar animaciones y movimientos absolutamente asombrosos.*
El juego está protagonizado por un ***Donald duro y salvaje****. En plan detective paranoico, el pato debe recorrer y salir vivo de distintos escenarios de una* ***exótica isla*** *a la que acude en pos de un* ***ídolo tropical robado****. Ese es el principio, lo que viene después es un* ***aventura profunda, larga y muy variada*** *que destaca por su originalidad, el cuidado por los detalles y la* ***sucesión de situaciones caóticas*** *que no te van a dejar parar un momento.*



Si tienes que regalarle algo a un "peque" por navidad, no busques más. Lo tienes delante de tus narices.



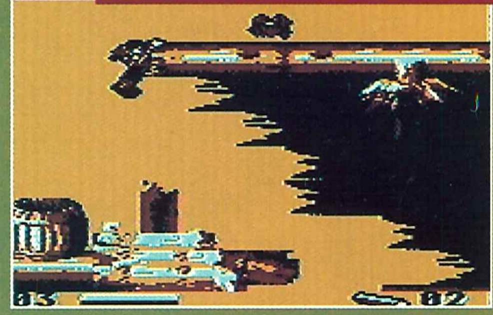
*La **versión Super Nintendo** de Pinocho apareció comentada en el **número 39** de Nintendo Acción. La puntuación general fue un 75%. Gráficos y sonidos merecieron un 90%, ahí es nada.*
*A Pinocho se le nota a la legua **la mano Disney**. Está **muy bien ambientado, excelentemente animado**, y tiene ese toque tierno, amable de historia conmovedora más sonrisa que se te cae la baba que siempre sale a relucir en los mejores títulos de la Disney.*
*El juego transcurre a lo largo de **9 fases que recorren fielmente el cuento de Gepetto**. Básicamente es un **arcade de plataformas** que también exige **inteligencia y algo de habilidad**, y que tan pronto nos sumerge en un laberinto como nos pone a imitar los movimientos de un coro de bailarinas.*





*La **versión de Game Boy** la comentamos un par de meses después, exactamente en el **número 41** (abril), y se llevó un **60%, con un 78%** como nota más alta que fue a parar al apartado gráfico.*
*Este Pinocho trata de seguir la pauta de la versión grande, **explotando factores como los gráficos o la equivalencia de fases** (tiene **8, bien compensadas**), pero no llega a dar salvo en raras ocasiones con la medida justa. Las razones resultan obvias. Primero, se hace **demasiado facilón**, aunque siga requiriendo habilidad y un punto de picardía (lo que queremos decir es que se acaba pronto). Y luego, arrastra el nivel de calidad técnica que muestra su hermano mayor (bueno, ya sabemos que es imposible reproducir los gráficos de SNES, pero un poco más de cuidado por los detalles no habría venido mal). Con todo, la **historia está muy bien contada**, y aunque las fases sean cortitas, el **atractivo de Pinocho continúa siendo el mismo**.*







El crack de los superventas

Toy Story

*Toy Story apareció en mayo (**número 42**) en **SNES**, y en junio (**número 43**) sobre de Game Boy. Enseguida obtuvieron recompensa: **91%**, con un 95% en gráficos, 8 páginas de review y portada para la versión SNES. Y un notable, con sobresaliente en gráficos y sonido, más una guía de juego que termina precisamente este mes, para la versión Game Boy.*
*Por si acaso aún no os habéis animado a pasaros por vuestra tienda favorita para pillar estos cartuchos, vamos a ver si con esto os decidís. Toy Story en versión Super es un **prodigio de la renderización**, el tratamiento gráfico y las animaciones. Traslada el ambiente genial de la película a un cartucho de 32 megas, 17 niveles, plataformas, habilidad y magia.*
*La edición de **Game Boy** es un pelín menos espectacular aunque igual de atractiva. **Tiertex**, el grupo que se encarga de la conversión, hace lo posible por renderizar la portátil y de paso ofrecer la misma cantidad de **acción, saltos y plataformas** que la versión mayor.*



Gran Concurso Nintendo

Nintendo



©Disney

Por fin están aquí los últimos juegos de Disney que distribuye Nintendo España. Y para celebrarlo, queremos hacerte un regalo muy especial:

¡Sorteamos 8 packs con todos los lanzamientos de Nintendo en 1996!

Hay en juego **5 lotes de cartuchos para Game Boy**, con los siguientes títulos: **Tetris Blast, Tintín en el Tíbet, Kirby´s Blockball, Toy Story, Galaga/Galaxian, Los Pitufos 2, Pinocho, Tetris Attack y DKL 2**; y **3 lotes para Super NIntendo**: **Secret of Evermore, Toy Story, Los Pitufos 2, Maui Mallard, Pinocho, Tetris Attack, Winter Gold y DKC 3**.

Disponible en Super Nintendo y Game Boy



ndo® & Disney
España



Cómo Participar

Sólo tienes que tener buena memoria, o haberte leído **Nintendo Acción** y recordar los títulos de Disney para SNES y Game Boy que comentamos en números anteriores. **Resuelve esta sopa de letras y con las letras que te sobren forma una frase**. Escríbela en el cupón que adjuntamos y uno de estos lotes puede ser tuyo.



Encuentra **12 palabras relacionadas con los cartuchos de Disney** (Maui Mallard, Pinocho y Toy Story) para Super Nintendo y Game Boy. Busca las palabras **en todas las direcciones** que quieras.

Maui Mallard, disponible en Super Nintendo



Bases
Concurso Nintendo

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN que envíen el cupón de participación , con la frase secreta correcta que aparece en la sopa de letras, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Nintendo Acción ; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en el sobre: "CONCURSO NINTENDO".

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta, se extraerán TRES, que serán ganadoras de un lote con todos los juegos que Nintendo España haya distribuido durante el año 96 para consola Super Nintendo. Posteriormente, se extraerán otros CINCO ganadores, que recibirá cada uno un lote con los juegos de Nintendo España aparecidos durante el año 96 para consola Game Boy.
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos del 16 de septiembre de 1996 al 28 de octubre de 1996.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 31 de octubre de 1996 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de diciembre de la revista Nintendo Acción.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.



Nintendo España







Nombre CARLOS JULIAN

Apellidos RIBA MUÑOZ

Dirección C/VALENCIA 484 2º 2ª

Localidad BARCELONA

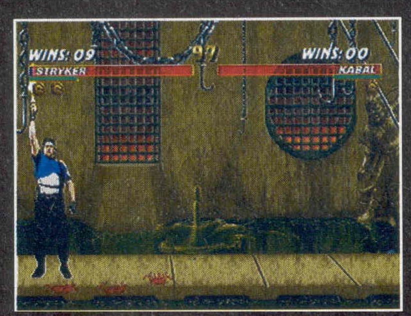
Ciudad BARCELONA C.P. 08013 Tel 2326375 Edad 24

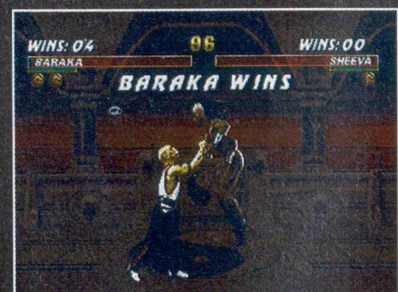
La FRASE ESCONDIDA ES: YA ESTAN DISPONIBLES LOS MEJORES JUEGOS DE DISNEY PARA TU CONSOLA FAVORITA

En caso de resultar ganador quiero el pack en versión (marca 1 casilla): ☐Super Nintendo ☐Game Boy

El torneo se eleva a
Mortal Kombat Trilogy se

• Uno de los personajes secretos ha sido diseñado empleando la asombrosa tecnología de la máquina.







¿MK Trilogy o MK64?, ¿cómo se llamará por fin la criaturita de Williams? Pues aunque aún caben dudas, apostad por Mortal Kombat Trilogy. Así lo presenta nuestra hermana Nintendo Power en su última edición y éste es en realidad el nombre por el que se había decantado Williams desde el principio. Digamos que la coletilla 64 venía al pelo para diferenciar esta versión de la que se estaba haciendo para la máquina de Sony. Pero esa historia parece haberse acabado, así que... Otra pregunta viene rápidamente a la imaginación: ¿y no será demasiado Mortal Kombat? En Navidad tendremos la versión SNES de UMK3, hay MK en todos los sistemas, por todas partes... La respuesta de Williams es que no hay que tener miedo y si la clave para superar la congoja: **hacer el mejor Mortal Kombat de todos los tiempos**. ¿Cómo? Más o menos así...

Sin cambios, pero con mejoras revolucionarias

MK Trilogy está siendo construido sobre la base de **Ultimate MK3. El "engine" será básicamente el mismo**, sólo que estará rodeado por gráficos impresionantes y movimientos mucho más suaves y espectaculares.

Los decorados también sufrirán un buen lavado de cara. Los **27 escenarios** que están planeados tendrán más animación, más vida y serán absolutamente interactivos.

La cifra de participantes rondará la treintena: se supone que habrá 29 más otros tres secretos. Muy secretos: aún no tienen nombre, ni edad, ni historia, aunque de uno si se sabe que ha sido diseñado explotando las características prodigiosas de la máquina de Nintendo. Ah, ¿pero es que los demás no utilizarán esta tecnología? Negativo. Esperad ver planos 2-D y luchadores tomados de UMK3 y MKII en su mayoría.

• Se está trabajando en una especie de modo "agresión" con el que dotar a los jugadores de nuevos golpes.

De poder a poder, esta vez sí

En cuestión de jugabilidad, dicen que éste será el Mortal Kombat más equilibrado de toda la serie. Además de armas y golpes a un mismo nivel de eficacia, los luchadores dispondrán de **una nueva barra en pantalla** que marcará el **nivel de agresión** alcanzable durante la partida. Este "agresómetro" irá creciendo a medida que

29 que se partirán la cara y 3 que aparecerán de sopetón

*Boon y Tobias, los top de Williams, ya tienen decidida la **plantilla** para el venidero **Mortal Kombat Trilogy**. Añadid a los nombres que aparecen a continuación tres nuevos rostros cuyos datos personales, movimientos y otras curiosidades aún no están del todo claras (quizá ni siquiera definidas). El factor sorpresa, que hace mucha ilusión...*

KANO	LIU KANG	BARAKA	SCORPION
SHEEVA	NOOB	SINDEL	MOTARO
SUB-ZERO	SAIBOT	JADE	KUNG LAO
SONYA	NIGHT	RAIN	REPTILE
SHANG	WOLF	SEKTOR	SHAO
TSUNG	SMOKE	MILEENA	KHAN
HUMAN	RAYDEN	JOHNY	KABAL
SMOKE	STRYKER	CAGE	ERMAC
JAX	KITANA	CYRAX	

la 64 potencia asoma a Nintendo64

¡¡Sólo en Nintendo64!!

***Primera duda aclarada**. MK Trilogy sólo estará disponible en Nintendo64. Las informaciones que llegan desde Williams son así de contundentes. Y a nosotros nos extrañaba que Nintendo pasara por el aro de "compartir" versión con Sony, sobre todo con el riguroso control que está ejerciendo la gran N sobre el tema de las licencias. Así que la batalla **está ganada**. El penúltimo Mortal Kombat será de Nintendo. Los demás tendrán que **seguir esperando**.*



Que no os engañe la apariencia gráfica. Williams va a poner en juego los efectos, el sonido, los golpes, las armas y los escenarios más increíbles que jamás se hayan visto en un Mortal Kombat.

• En jugabilidad, será el Mortal Kombat más equilibrado de toda la serie.



se castigue al contrario, y se coronará con un movimiento de los que no dejan títere con cabeza. También está planeado **penalizar al jugador que realice demasiados bloqueos**.

Los **Kombat Codes** seguirán dando vida a la batalla. Boon y Tobias han introducido hasta **70 de estos códigos** que cambian una partida de la noche a la mañana. Se habla mucho también del sistema de combos, pero diferentes informaciones dan por supuesto que al menos el **90% de estos combos no nos pillarán por sorpresa**.

Mortal Kombat Trilogy está prácticamente terminado, pero "aún queda mucho por hacer", como dicen los chicos de Williams. Está previsto que el juego aparezca durante las navidades o principios de año en Europa y Estados Unidos. Será el combate definitivo... aunque ya nos empiezan a llegar las campanas de Mortal Kombat 4.





Se habla de más de 30 luchadores en cartel. Se dice que habrá 29 seleccionables y 3 secretos. Aunque no nos aseguran la misma cantidad de escenarios...

En Chicago, a tantos de enero de 1996

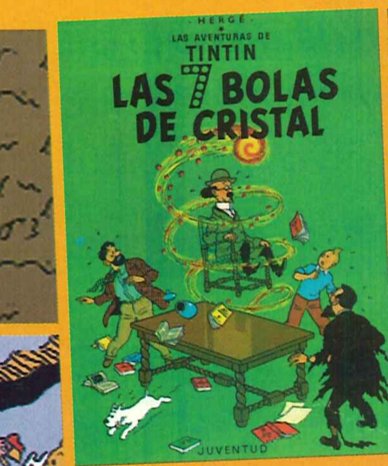
***Trilogy** se hizo juego en **Chicago**, a principios de este mismo año. Antes, los de **Williams** se las habían apañado para diseñar los **movimientos de los personajes**, crear nuevos elementos, parir más babalities y de paso estrenar hasta 4 **stages de fatalities**. Ellos, los de Williams, son **Ed Boon** y **John Tobias**. Y ellos son también un equipo de 5 personas que lleva desde enero dejándose las neuronas en "**diseñar el arcade definitivo de lucha en 2-D**"; o eso afirma **David Schwartz**, uno de sus componentes. Lo mismo le podemos preguntar (¿qué tal de agobios?) a **Mark May** y **Greg Miller**, artistas gráficos del grupo, que andan como locos trasladando todos esos bocetos a la pantalla; aceptando y corrigiendo ideas en muchos casos. E idem a **Mark Guiradelli**, programmer assistant, o sea, el que tiene que depurar el código. Nos falta uno, pero es que Mr X no tiene nombre...*

Primeras imágenes de lo nuevo de Infogrames

Así será Tintín 2













Aunque por su calidad parezcan sacadas del cómic, estas imágenes están tomadas de la intro y las diferentes secuencias entre fases que habrá en el juego. Su aspecto es inmejorable.

Al retorno de Tintín a la Super todavía le falta por confirmar la fecha exacta de llegada, pero podemos adelantaros que estará con nosotros en **noviembre o diciembre** a más tardar.

El envoltorio será un bonito cartucho de **16 megas**, y después del éxito que cosechó la primera parte es posible que otra vez sea la propia Nintendo la que se encargue de su distribución en nuestro pais.

Sus motivos tendrá, está claro, y nosotros creemos haberlos descubierto. El primero de todos será un **argumento lleno de intriga** y con alguna sorpresa, ya que aunque el título sea **El Templo del Sol**, en el juego también **veréis niveles sacados de «Las Siete Bolas de Cristal»**, otro de los cómics dibujados por **Hergé** que en realidad es la primera parte de la aventura.

La historia tendrá su origen en una expedición que regresa de América del Sur tras descubrir unas tumbas incas. A su llegada, varios de los exploradores se verán afectados por un misterioso mal, y es posible que la causante sea una de las momias que encontraron. Casi sobra comentar que Tintín intentará resolver todo el entuerto, que para colmo se verá complicado por el secuestro del profesor Tornasol.

Cuentan que este **argumento tan atractivo** tendrá su debido reflejo en el estilo de juego, ya

En busca de novedades

Para que el público quede satisfecho, toda segunda parte debe incorporar mejoras que la diferencien de su antecesora. En el caso de ***Tintín y el Templo del Sol****, éstas serán las principales novedades:*
En primer lugar, el doble plano sobre el que se desplazaba nuestro protagonista en Tintín en el Tibet se convertirá en ***triple****, con lo que los* ***escenarios ganarán en profundidad****. Otra de las innovaciones será la presencia de niveles en los que la* ***perspectiva será frontal****, como el de la avalancha o la persecución en coche. La tercera mejora tendrá que ver con los* ***jefes de fase*** *(os enfrentaréis a una serpiente y a un cóndor, por ejemplo), que además de ser más numerosos tendrán un* ***tamaño escalofriante****.*









Tintín y su segunda aventura en la Super van a dar mucho que hablar durante este invierno. Acompáñanos y sabrás cómo se ha programado Tintín y el Templo del Sol, un juego que lo tiene todo para triunfar.

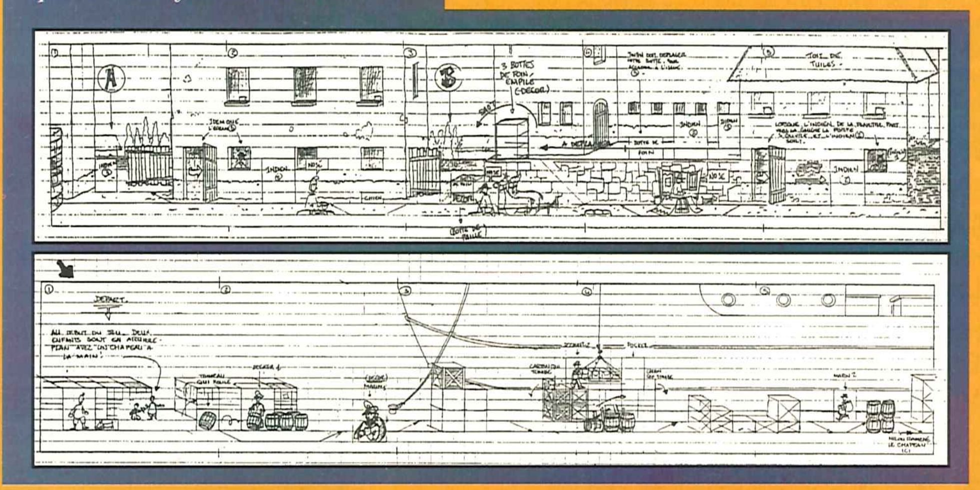
Hablamos con Edith Protière, Product Manager de Infogrames

Nintendo Acción: El juego va a ser una mezcla de «El Templo del Sol» y «Las Siete Bolas de Cristal». ¿Cómo se os ocurrió esta combinación? ¿No era más fácil versionar un sólo cómic?
Edith Protière: *«Las Siete Bolas de Cristal» es un cómic basado en una investigación policial. Se ha utilizado el 30% de su argumento para la ambientación del misterio. Ha sido la base para iniciar la aventura, ya que el 70% restante ha sido tomado de «El Templo del Sol», que es un cómic con más acción.*
N.A.: Por lo visto en las primeras imágenes, los gráficos parecen soberbios...
E.P.: *Es el resultado de un trabajo de larga duración. Se han querido reflejar fielmente los cómics de Hergé para marcar una línea clara y crear la atmósfera adecuada. Se ha hecho un trabajo muy meticuloso para llegar a este resultado.*
N.A.: El juego incluirá persecuciones y momentos de conducción con perspectiva frontal. ¿Tendrá más acción que Tintín en el Tíbet?
E.P.: *Hemos utilizado toda nuestra experiencia con Tintín en el Tíbet y se han añadido más escenas de acción y más ritmo, porque hemos comprobado que eran las que más gustaban a los niños. Se alternan fases de acción e inteligencia: la acción acentúa la parte de los puzzles para darles más ritmo.*
N.A.: ¿Se podrán controlar otros personajes (Haddock, por ejemplo), o se jugará sólo con Tintín?
E.P.: *Se juega solamente con el personaje de Tintín salvo en la tercera fase (el jardín) en la que se alternan Tintín y el Capitán Haddock, al igual que ocurría en la escalada de Tintín en el Tíbet.*
N.A.: El nivel de dificultad de Tintín en el Tíbet era muy alto. ¿Seguirá igual en esta nueva aventura?
E.P.: *No, la dificultad de El Templo del Sol es mucho más fácil al principio. Se irá complicando de forma más progresiva que en Tintín en el Tíbet. Se ha comprobado que éste último era un poco difícil, por lo que las fases de esta nueva aventura son más sencillas. Además, los passwords son más frecuentes.*
N.A.: Por último, ¿habéis pensado en programar nuevos capítulos de la serie en el futuro?
E.P.: *¿Por qué no?*

"Se ha hecho un trabajo muy meticuloso para llegar a este resultado".

La copia supera al original

Las primeras imágenes del juego nos han dejado ***impresionados por su calidad*** *y por el parecido de los gráficos al cómic original. En Infogrames siempre se ha cuidado mucho este aspecto, pero con Tintín 2 parece que se han superado. Estos bocetos preliminares pueden servir de muestra de la meticulosidad con la que han trabajado sus creadores.*

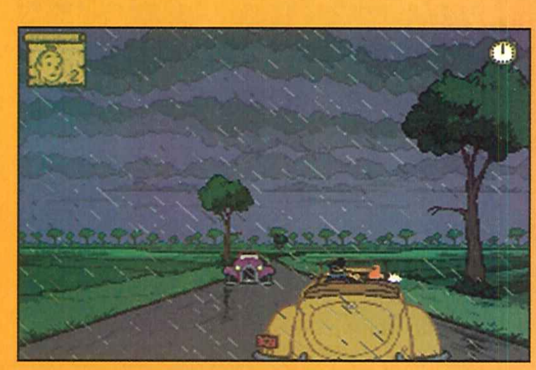


que Infogrames va a utilizar de nuevo la **mezcla de acción, plataformas y aventura** que pudimos ver en Tintín en el Tibet. Sin embargo, parece que esta vez intentarán imprimirle un **ritmo mucho mayor** a las partidas, para lo que alternarán momentos de eso que llaman **acción desenfrenada con otros en los que tendréis que pararos a resolver diferentes enigmas**.

Tendrá más acción, más ritmo... Será el mejor Tintín. Y llegará a Super Nintendo allá por el mes de diciembre. No os lo perdáis.

Serán más de **20 niveles distintos** en los que Tintín visitará el **puerto de San Nazaire**, subirá a las más altas cumbres de la **cordillera de los Andes** e incluso se adentrará en la **jungla peruana**.

Se avecina una gran aventura hecha a la medida de su protagonista que, sin duda, os servirá para despedir el año con un buen sabor de boca.



Los cambios en la perspectiva de juego serán habituales en El Templo del Sol. En esta fase os tocará poneros al volante de un flamante coche y hacer frente a una persecución a toda velocidad.



Esta imagen corresponde a la fase del jardín, que será una de las más singulares del juego. ¿Por qué? Pues porque en ella podréis alternar el control entre Tintín y el Capitán Haddock.

El Confidencial

• Saludamos al personal desde Japón, donde se ha sabido que algunas tiendas se saltaron a la torera las órdenes de Nintendo y ***vendieron las primeras unidades de N64 la noche antes a la fecha oficial*** *de lanzamiento. Así que por ahí andará algún japonesito presumiendo de haber tenido la consola antes que nadie.*

• También en el país del sol naciente, Nintendo tiene previsto lanzar un nuevo "aparatejo" que permitirá a los japoneses ***jugar a la Game Boy contra un amigo que esté en otra ciudad****, por ejemplo. Dicen que el invento utilizará la vía telefónica, y hasta el modem?*

• Visitamos ahora el cuartel general de Capcom, y nos enteramos de que la compañía japonesa sigue desarrollando juegos para Super Nintendo. Los aficionados al Rol se congratularán al saber que el nombre de uno de los títulos que están programando: ***Breath of Fire 3****.*

• Turno para otro rumor en forma de noticia feliz: se oye por ahí que las relaciones entre ***Nintendo y Square****, tan deterioradas últimamente, podrían haberse suavizado de nuevo. La hipotética firma de la paz entre los dos gigantes del videojuego vuelve a disparar las dudas: ¿trabajará finalmente Square para N64?*

• Los juegos de lucha en 3-D para los 64 bits de Nintendo son objeto del deseo de muchos jugones. Vic Tokai está diseñando uno que se llamará ***Dark Rift*** *y lucirá juegos de cámara, rotaciones y zooms. También sabemos que los luchadores tendrán un aspecto futurista y que habrá unos finales brutales. Esperamos poder verlo a lo largo del próximo año.*

• Sin dejar el tema Nintendo64, apuntad los nombres de estos títulos como posibles novedades para el futuro: Interplay tiene en su agenda ***ClayFighter64****, un juego que promete espectáculo. La propia Nintendo, por su parte, estaría pensando en* ***F-Zero 2*** *y* ***Metroid64****, una aventura que pondrá los pelos de punta a poco que se esmeren sus programadores.*

• Nos vamos, pero antes le hacemos una visita a Super Mario64 y le preguntamos por el asunto de ***Yoshi****, que nos tiene intrigaditos. Parece que para encontrarlo hay que recoger nada menos que* ***120 estrellas****. Sólo entonces aparece un cañón especial que permite que Mario rescate a su querido dinosaurio de lo alto del castillo de la princesa.*

Por ***Javier Abad***

N64 Coches, aviones, golf...

SETA ENSEÑA SUS ARMAS EN NINTENDO64

• La compañía japonesa ha pasado a ser uno de los licenciatarios más fuertes de Nintendo en Japón

Seta ha empezado a difundir imágenes de sus primeros juegos para Nintendo64. La compañía japonesa, que ya se ha constituido en uno de los soportes más fuertes de la gran N en aquellas tierras, tiene a punto tres auténticos bombazos. El primero se llama **RevLimit**, y es un **súper arcade de coches**, al parecer a circuito cerrado, que tira de máquinas japonesas reales (vean el **Toyota**) para alucinar al gran público.



ST. Andrews Golf N64

El segundo va de **golf** y lo conoceréis por **St Andrews Golf**. Aprovecha a mansalva el hardware de la 64 bits fabricando **decorados de ensueño y golfistas poligonales**.

El último se llama **Wild Choppers** y es una sorpresa que no queremos desvelaros todavía. Sólo vamos a deciros que va de helicópteros, combates aéreos, simuladores y que tiene una pinta muy parecida a **Ultra Combat (Blade & Barrel)**.

En nuestro próximo número le dedicaremos un estupendo reportaje a esta compañía. Y os hablaremos de la nueva placa recreativa sobre N64 en la que están trabajando.


RevLimit N64

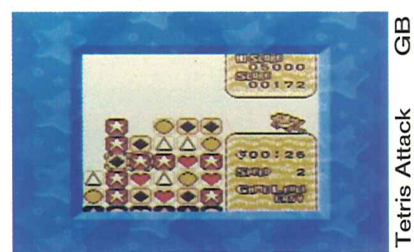
nintendo Nueva serie Nintendo Classics

TETRIS ATTACK Y GALAGA/GALAXIAN, PRONTO EN GAME BOY

• Nintendo ha puesto a la venta los primeros títulos de SNES que salieron a la calle en España.

Los chicos de Nintendo España han regresado de vacaciones dispuestos a dar guerra, y de primeras se han puesto a generar noticias como locos. Vamos con ellas.

En vista de lo bien que está funcionando la **línea Classics de Game Boy** (Super Mario Land, SML2, SML3, Tetris, Donkey Kong 94, a precios entre 3.490 y 4.490 pts), se va a hacer lo propio con Super Nintendo. La nueva **serie Classics de SNES** estará formada por **Super Mario Kart, Tetris & Dr. Mario y The Legend of Zelda**.


Tetris Attack GB

Segunda buena nueva. **Super Tennis, Super Soccer y F-Zero** han vuelto a las calles. Los tres pasan a formar parte de la serie media de Nintendo (junto a Killer Instinct), y podéis encontrarlos a precios que oscilan entre **4.490 y 5.490 pts**.

Tercera noticia. Está prevista para diciembre la llegada de dos nuevos juegos en Game Boy. Se trata de **Tetris Attack**, la versión portátil de uno de los cartuchos más adictivos de todos los tiempos, y **Galaga/Galaxian**, un título especialmente recomendado para **fans del matamarcianos clásico** y gentes con buena memoria.

Galaga/Galaxian GB

El JUEGO se llamará BLADE & BARREL en JAPON, donde será distribuido por KEMCO

ULTRA COMBAT

El 'Dream Team' anda últimamente bastante liado, pero no sabíamos que hasta el extremo de atreverse con varios juegos a la vez. Algo así le está ocurriendo al grupo británico **Software Creations**, que tiene una mano en aquel **Creator** que ya se anunció en el Shoshinkai, y la otra en **Ultra Combat**, un título del que habíamos oído hablar pero jamás vimos una sola pantalla. Pues bien, aparte de destacar la capacidad de trabajo de estos chicos, vamos a mostraros unas imágenes de los primeros pasos de ese juego, y de paso a contaros de qué va.

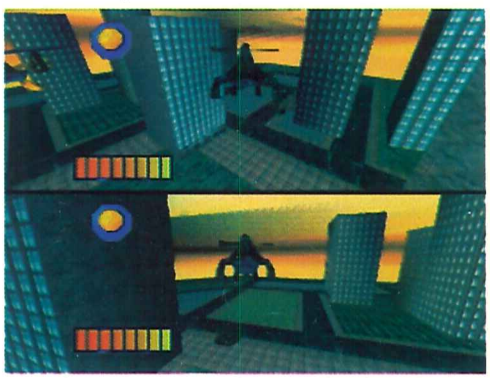
Ultra Combat es **Blade & Barrel** y viceversa. Según seas japonés o americano (vale europeo aquí), aunque ni siquiera es un nombre definitivo, así que... Será un **simulador de combate** en el que manejaremos un **helicóptero o un tanque** en modo 1, 2, 3 ó 4 jugadores, más otro oculto que permitirá nada menos que **12 participantes**.

Podréis enfrentaros, colaborar o acometer una misión vosotros solitos. En los tres casos la batalla tendrá lugar en escenarios muy variopintos: desde fábricas a ciudades pasando por desiertos, océanos... La diferencia estará, claro, en el objetivo de juego. Si elegís pegaros, pues nada, uno en avión, otro en tanque y a luchar. Si queréis colaborar, uno se encargará de pilotar el aparato y el otro de los disparos. Tendréis que fulminar a la masa de enemigos, aliens incluidos, que circula por ahí. Y si os atrevéis solitos, el juego os prepara una serie de misiones que tendréis que cumplir paso a paso. Será entonces cuando mejor apreciaréis la capacidad de simulación de Ultra Combat. Entre otras cosas porque podremos elegir qué armas llevar y porque habrá que estar más pendientes del tema del control. Hablando de controles, al principio de la partida optaremos entre **control arcade**, que debe ser sencillo y eficaz, y control **profesional**, más complicado pero podréis hacer unos giros...

El juego está ahora mismo al **50% de desarrollo**. Con todo, fijaos en el aspecto tan espectacular que presenta. Gráficos en 3-D, volumen por todas partes, realismo... eso sí, aún con muy poco nivel de detalle. Para cuando esté terminado, y falta un tiempo todavía, el juego llegará a USA y Europa de la mano de **GT Interactive**, mientras que será **Kemco**, la compañía de **Top Gear**, la que lo saque en Japón.

Está siendo programado por SOFTWARE CREATIONS para NINTENDO64.

Un MODO OCULTO permitirá participar a 12 JUGADORES simultáneamente.



El 'split screen' dará paso hasta a 4 jugadores a la vez. Se enfrentarán dos contra dos ya sea en el mismo vehículo, aquí es el helicóptero, o unos en tanque y los otros volando.





Será un simulador de combate con tendencia al arcade en el que podréis elegir desde el armamento hasta las misiones o los ángulos de cámara.

Mario sienta cátedra

¿Quieres saber por qué Super Mario64 es el mejor juego de la historia? El talento de Miyamoto tiene gran parte de culpa, pero no se pueden dar lecciones de talento. El resto lo han logrado las excelencias técnicas de N64, y a ellas está dedicado este cursillo acelerado de programación. Son los secretos de la nueva bestia de Nintendo, contados con la ayuda del número 1 del videojuego.



01

LECCIÓN 1: RENDERING.
La madre de todas las técnicas en la nueva consola de Nintendo. Consiste en la ***creación de imágenes*** *en pantalla a partir de* ***polígonos****, texturas y juegos de luces. El volumen que tiene la cara de Mario que aparece en la presentación del juego es un buen ejemplo de su uso. Es precisamente la renderización en* ***tiempo real*** *lo que permite al jugador moverse libremente por el mundo tridimensional de Super Mario64. Veamos ahora sus diferentes modalidades.*



02

LECCIÓN 2: TEXTURE MAPPING.
Es el proceso de ***colocar una textura sobre una superficie*** *durante la renderización. Por ejemplo, en esta imagen se ha usado insertando un dibujo de ladrillos en los polígonos, creando así la ilusión de que Mario está mirando a un muro de verdad.*



03

LECCIÓN 3: GOURAUD SHADING.
Con este bonito nombre se define a la ***renderización de un polígono utilizando un color*** *que cambia suavemente en su superficie. En realidad, cada vértice del polígono tiene una única tonalidad, que se va mezclando con los colores del resto para obtener un* ***mayor realismo****. Esta función está implementada en el* ***chip RCP****, que se encarga de procesar los gráficos.*
En el extremo opuesto se encuentra el 'flat shading', que consiste en aplicar un sólo color totalmente plano a la superficie del polígono. Esta pantalla es todo un compendio del efecto que se consigue con el 'gouraud shading'.





04

LECCIÓN 4: ENVIRONMENT MAPPING.
Es una técnica de renderización usada para ***crear reflejos que hagan más realista la superficie del escenario****. Su* ***empleo es clave****, porque los reflejos se encuentran en todas partes en el mundo real, y desafortunadamente hasta ahora estaban ausentes de la mayor parte de los videojuegos, debido a la* ***dificultad que exige procesarlos en tiempo real****.*
La capacidad técnica de la consola permite que en Super Mario64 todos los decorados tengan un realismo asombroso, desde el jardín de entrada al palacio hasta el último rincón de cualquier fase.

05

LECCIÓN 5: SPECULAR REFLECTION.
Con esta técnica se consigue uno de los ***efectos más espectaculares*** *que hemos visto en Super Mario64. Cuando se pone en práctica, los programadores consiguen* ***imitar el reflejo de una fuente de luz sobre una superficie brillante****, y gracias a ello podemos disfrutar de cosas tan alucinantes como el asombroso blindaje que obtiene Mario al recoger uno de los ítems que aparecen a lo largo del juego.*

Diez lecciones técnicas para comprender por qué Super Mario64 es el mejor juego de la historia



LECCIÓN 6: TRILINEAR, MIP MAP INTERPOLATION.

Se utiliza para **mejorar la apariencia** *de una superficie texturada cuando se la ve a cierta distancia. Está considerada como la forma de 'texture mapping' de mayor calidad, aunque en realidad es una combinación de otras dos técnicas: 'trilinear interpolation' y 'MIP Map'. El resultado más visible de su empleo es la* **ausencia de la pixelación** *tras un zoom. Ahora, Mario se puede acercar sin problemas a cualquier superficie: la textura siempre permanece intacta.*



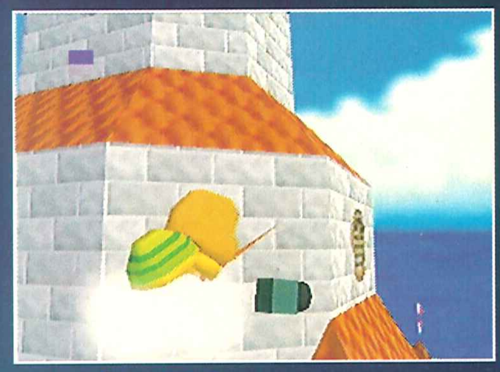
LECCIÓN 7: ANTI-ALIASING.

Abandonamos las técnicas de renderización para presentaros otra de las mejoras más llamativas que permite la nueva consola de Nintendo. Con el uso del 'anti-aliasing' se pueden **suavizar las imágenes y de paso reducir el efecto de bordes dentados** *que se produce con tanta frecuencia. Esto se logra* **iluminando los pixels de los bordes** *con colores similares a los de los pixels adyacentes, una solución aparentemente simple que permite que Super Mario64 nos ofrezca* **contornos tan bien definidos y tan limpios** *como los que aparecen en esta imagen.*



LECCIÓN 8: CLIPPING Y CULLING.

Estas dos técnicas son sinónimo de **aborro***, porque su empleo permite liberar a la máquina de trabajo innecesario. Ambas son muy similares, pero tienen pequeñas diferencias. Por 'clipping' se conoce el proceso de* **excluir** *de consideración las* **partes de un polígono que quedan fuera de nuestra vista***, para así reducir la cantidad de datos a procesar durante la renderización. El 'culling', por su parte, excluye los polígonos que están totalmente fuera de vista, así como aquellos que dan la espalda al observador, como por ejemplo la parte trasera de un cubo. Para que os aclaréis, si la pantalla se ajustase a las líneas que os hemos marcado en esta imagen, la computadora se olvidaría de las partes del enemigo que quedaran fuera de ellas.*



LECCIÓN 9: FOG.

La **neblina** *es uno de los elementos visuales de los que dependemos en la vida real para* **determinar que un objeto está lejos***, y este efecto atmosférico se simula en los videojuegos para obtener una visión realista de los objetos distantes. De esta forma, Super Mario64* **difumina los objetos más alejados***, como por ejemplo el mar y la nube que están al fondo en esta imagen. Gracias a ello se* **resalta el objeto** *(la torre en este caso) que está más cercano a nuestra posición.*



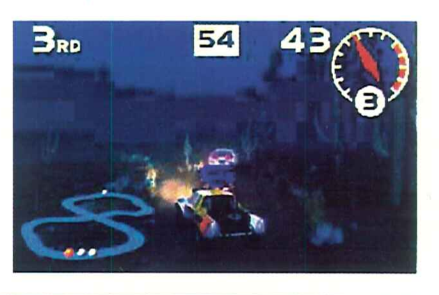
LECCIÓN 10: ALPHA CHANNEL.

Este nombre tan rimbombante se emplea para definir algo tan simple como la **transparencia de los pixels***. El uso de esta técnica sirve para conseguir efectos tan bien logrados como el de los* **objetos que quedan bajo del agua** *cada vez que Mario entra en el agua (los pilares del bloque, el resto del cuerpo de Mario.*



KEMCO vuelve a irrumpir en el mundo de la velocidad con un arcade de coches súper realista que ATERRIZARÁ en N64

TOP GEAR RALLY



Kemco aspira a todo en N64. Además de **Blade & Barrel (Ultra Combat)**, el juego de combate aéreo que os acabamos de anticipar, la compañía japonesa trabaja afanosamente en un nuevo Top Gear para la consola de Nintendo. **Top Gear Rally** será su nombre y para empezar os podemos contar que lleva **6 meses en desarrollo** y que está siendo diseñado en colaboración con **Boss Game Studios**, uno de los "dream teamers" de la gran N, que ha llegado desde el mundo del cine: son los responsables de los efectos especiales de los films **Die Hard, Ghost y Species**.

Como factible secuela a su "programa norte", este Kemco TGRally promete sorprender a los fans de la automoción. Dice **Colin Gordon**, de Boss Game, que "el juego añadirá **un nuevo nivel de realismo gráfico** a lo visto, y que su competitivo modo 'split screen' ofrecerá un nuevo plano de jugabilidad a los arcades de coches". Casi nada. Y no va descaminado el señor, al menos a la vista de estas imágenes, que al parecer pertenecen a una demo corriendo en Silicon Graphics. De ellas se puede extraer renderizaciones, increíble atmósfera, condiciones climáticas de todo tipo, varios modelos de coches: desde **Porsche a Toyota** pasando por 'pick-ups' y 4X4, y por supuesto modo dos jugadores. Lo que no veis y nosotros si sabemos es que habrá **10 circuitos** diferentes, que podremos modificar los coches y que se está sopesando la posibilidad de incluir un editor de circuitos. Más opciones, imposible, y todo para la primavera que viene.

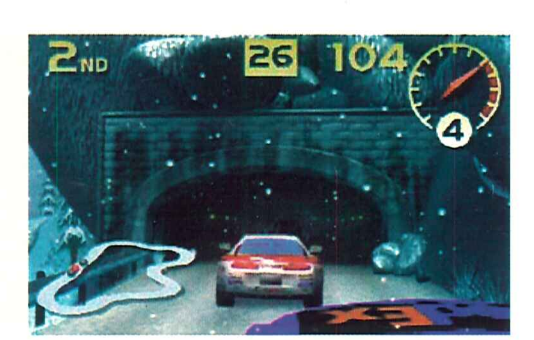


Las imágenes a las que hemos tenido acceso pertenecen a una demo que corría en un equipo Silicon Graphics. El juego, afirman, será idéntico a lo que tenemos delante.



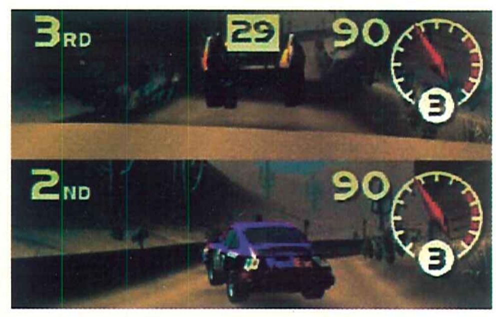


Por aquello de ponerlo más interesante, tendremos que correr bajo todas las condiciones climatológicas imaginables. Y por supuesto, habrá que equipar al coche para cada ocasión.





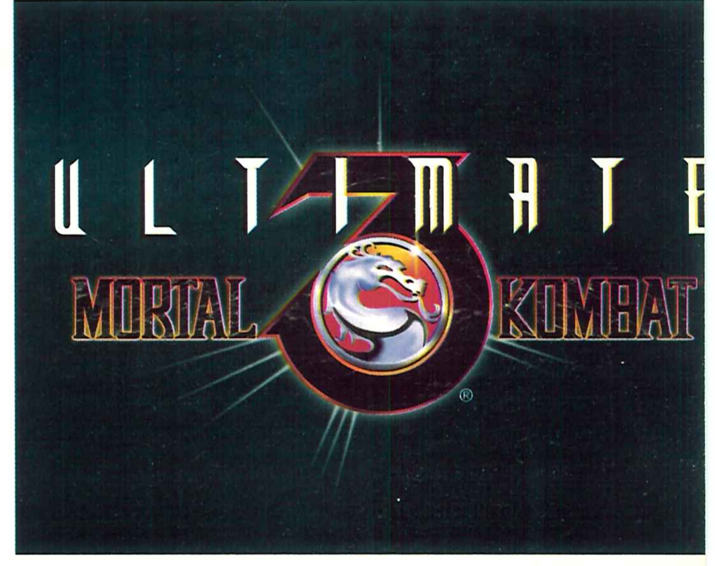




Sin duda una de las 'split screen' mejor resueltas. Observad la nitidez y el detalle de gráficos y fondos, y por supuesto la calidad de los autos, que no varia desde la perspectiva de un jugador.

LA SUPER se prepara para recibir la CUARTA entrega de la serie

ACCLAIM NOS TRAERÁ EL COMBATE DEFINITIVO

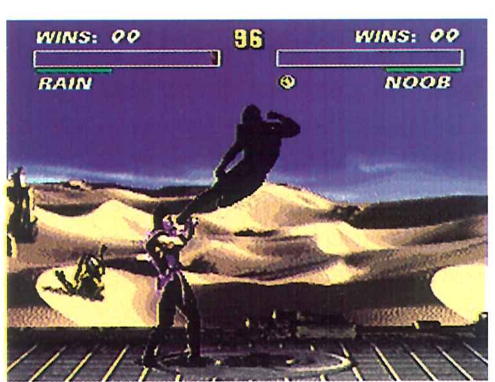


El género de la lucha vuelve a estar en plena ebullición de la mano de los clásicos de siempre. Si en el número pasado os dábamos cumplida información de todo lo referente a **Street Fighter Alpha 2**, ahora le toca el turno a otro de los grandes, **Ultimate Mortal Kombat 3**. Todo hay que agradecérselo a un **acuerdo** de última hora entre **Williams y Acclaim** que nos permitirá disfrutar en breve del cuarto capítulo del juego en SNES.

La versión para recreativa volverá a servir de referente a un título que, como siempre, vendrá **repleto de jugosas novedades**: el número de **personajes** se irá hasta **23**, y entre ellos habrá veteranos que regresan (**Kitana, Scorpion, Reptile**) y personajes ocultos (**Human Smoke, Classic Sub-Zero, Ermac**). El repertorio de golpes también será noticia por la presencia de **nuevos combos, movimientos secretos** y un nuevo **Pit Fatality** a realizar en **Scorpion's Hell**, uno de los **5** escenarios de **nuevo** cuño que también veremos. Y todo con el envoltorio de lujo que otorga la archiconocida **calidad gráfica** de la serie y un precio que será para dar saltos de alegría.



Asi de completa estará la pantalla de selección de personaje en UMK3. Como veis, en ella figurarán casi todas las caras que han llevado al juego a lo más alto.

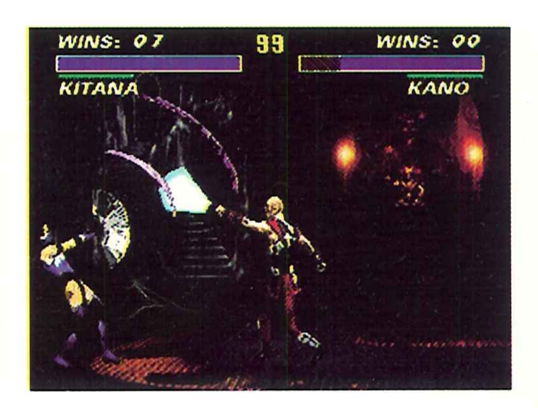


El tema de los personajes secretos siempre es uno de los aspectos más atractivos de cada nuevo Mortal Kombat. En esta entrega también los habrá, y como prueba os mostramos esta imagen.

Entre LAS MEJORAS habrá nuevos personajes y más movimientos QUE NUNCA



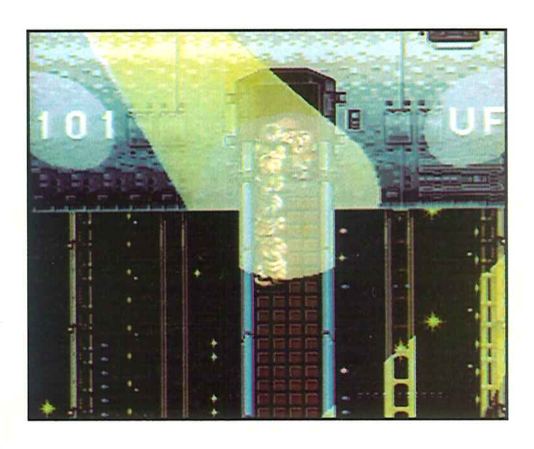




¿Qué hay detrás de Dragon Quest?

Star Ocean, donde ningún

Enix acaba de poner a la venta en Japón uno de los RPG más vanguardistas que salen de su peculiar factoría. Star Ocean es un producto pensado para competir con los grandes del Rol, y también posiblemente el paso previo a su Wonder Project J2 para Nintendo64.





Las creaciones de Enix no suelen caracterizarse por su tratamiento gráfico, pero en Star Ocean parece que han querido acabar con la leyenda. Los decorados son muy vistosos y hasta los personajes disfrutan de un encanto especial.





Hacia falta algo **moderno, diferente y rompedor**. Las grandes del Rol estaban subiendo el listón de calidad de sus productos hasta hacerlos inalcanzables, y nadie se podía quedar atrás... o estaba perdida. Enix ha despertado a tiempo. Primero con sus planes de convertir a SNES la tercera entrega de Dragon Quest, y ahora, en el presente, poniendo en la calle un cartucho cargado de nuevos conceptos y modernidades tecnológicas.

Star Ocean es la respuesta. 48 megas, una buena historia de ciencia ficción y bastante revuelo extra. El revuelo que supone haber contado con casi la **totalidad de la plantilla que se encargó del formidable Tales of Phantasia** de Namco. Lo que se dice despertar la curiosidad del público, para empezar. ¿Y por qué precisamente ese equipo?, os preguntaréis, ¿por qué no contar con alguien de Square, sin duda la competencia más directa? Por una razón muy simple. Enix ha decidido poner voz a los protagonistas de Star Ocean. Y en eso son unos especialistas los del Tales... Ellos han diseñado el **sistema de inteligencia artificial que rige los diálogos**, que sincroniza voces y acción y que controla lo que se dice, cuándo y cómo (con qué intensidad, con qué dramatismo)... Un caché de **64K** vigila la operación y se encarga de dar fluidez al asunto.

• Diez de los actores y actrices más populares de Japón han prestado sus voces a los protagonistas de este RPG.

• Star Ocean es la contundente respuesta de Enix al Chrono Trigger de Square y el Tales of Phantasia de Namco.

RPG ha llegado jamás





Aprende a jugar, y a ganar

Estas son las ***técnicas de juego y habilidades*** *que presenta Star Ocean.*

• ***Skill System (destreza)***
Hay tres skills (habilidades) en el juego: ***Feeling skill*** *(capacidad para sentir),* ***Knowledge skill*** *(conocimientos) y* ***Fighting skill*** *(lucha). Cuando adquieres alguna de estas habilidades en las tiendas que hay en el mapeado, también consigues una especialización. Puedes mezclar habilidades para crear especializaciones diferentes, así como mejorar o reforzar la habilidad que hayas comprado.*

• ***Talent System***
El carácter natural del personaje, lo que define su mente y personalidad. A lo largo del juego resulta fundamental combinar adecuadamente este "talento natural" con las habilidades de antes.

• ***Special Technique***
Una de estas técnicas se llama ***Familia****, y consiste en que puedes pedir ayuda en cualquier momento del juego. Con la técnica* ***Oracle****, por ejemplo, aparece el* ***dios Toraya*** *y te proporciona algunos trucos.*

• ***Items Creation (creación de ítems)***
Sólo puedes utilizar este poder cuando consigues avanzar de grado en una de tus habilidades. Entonces te permite ***organizar tus items o combinar*** *algunos de ellos.*



• Muchas técnicas especiales en juego: habilidades, puntos de emoción, talento...

Detrás de todas esas voces hay un equipo de diez actores y actrices japoneses que ya tienen experiencia en estas lides: **son los mismos que doblan la mayoría de OVAS** (pelis manga) que circulan por allí, así que imaginaos la experiencia que acumulan los tíos. Y también el peculiar tono que utilizan. Para llorar, para gritar...

Ya en juego, otro de los **puntos que más han asombrado** tiene que ver con las **escenas de batalla**. En Star Ocean se ha empleado un nuevo sistema llamado **'Full Motion Battle'** que permite al jugador utilizar su **propia táctica de lucha que puede elegir entre un gran número de posibilidades**. Lo que se busca es **acelerar los combates**, y aquí al menos se consigue que no haya que esperar a que la CPU ofrezca el resultado tras cada enfrentamiento. Además, las **luchas** tienen lugar **sobre el propio mapeado** y no en escenarios oscuros y estáticos. Lo más parecido a un **Action RPG, sobre la base de un RPG tradicional**.

Y ahora, para terminar, la pregunta de rigor. ¿Lo jugaremos aquí? Y ahí va la respuesta de rigor. Todo es posible, sobre todo siendo de Enix. **Nintendo parece encaprichada en esta compañía** para su Generación RPG...



 Game Boy / 2 Megas / THQ-Black Pearl / Estrategia / Octubre

URBAN STRIKE / *La tercera de la saga, a escena*



Operación Tormenta en la portátil

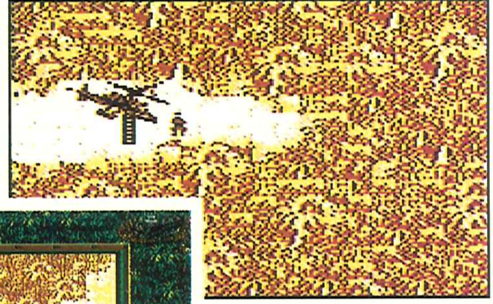
Imagínatelo: estás en Hawaii disfrutando de unas placenteras vacaciones alejado de la canción del verano y los chiringuitos playeros, cuando recibes una llamada del cuartel general pidiéndote que vuelvas de inmediato. Esta situación sólo se puede dar si te llamas Bond, James Bond, o si te dispones a conectar en tu Game Boy **Urban Strike**, la tercera entrega de la famosa serie bélica. Dado que la segunda opción es la más probable, seguro que te estás preguntando cómo demonios hacerlo si el juego todavía no está a la venta. Vale, es cierto que falta un poco para que salga, pero nosotros estamos aquí para adelantarte las primeras imágenes y para que te hagas una idea de cómo va a ser la batalla. Esta vez tu **helicóptero** abandonará su hangar para acabar con un energúmeno que está desarrollando un arma secreta en los propios EEUU, así que tendrás que viajar **de México a Las Vegas** en su busca, y en alguna misión puede que hasta te toque echar **pie a tierra para dar un paseo con tu ametralladora**.

Será duro y peligroso, pero la seguridad nacional va a necesitar estrategas como tú que la defiendan. No nos defraudes, confiamos en ti.

Era inevitable. THQ ha vuelto a cumplir con la tradición y ha llevado a Game Boy la penúltima de las aventuras Strike de EA. Nosotros, fieles como siempre a la cita, no tardamos en enseñároslo.



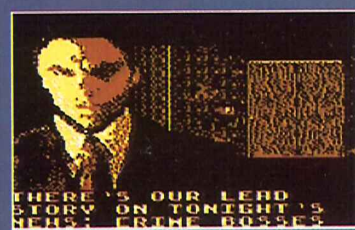
Aunque al principio de cada misión se os darán las órdenes oportunas, cuando entréis en faena podréis volver a repasarlas pausando el juego (arriba). Así sabréis, por ejemplo, que tenéis que destruir un puente por el que cruza el enemigo (derecha).



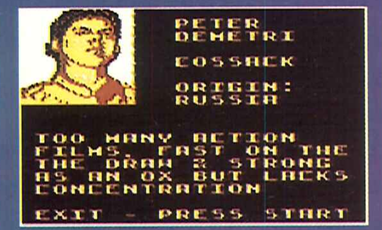
Uno de vuestros objetivos principales será encontrar a compañeros que se encuentren en peligro y transportarlos después hasta un lugar seguro.

El enemigo en casa









Por una vez, y sin que sirva de precedente, vuestro mayor enemigo no será un narcotraficante latino ni un cruel dictador árabe. Esta vez el peligro estará mucho más cerca, porque **el malo** *será un* **ex-candidato a la presidencia** *de yanquilandia, al que le funciona mal el tejado. Nosotros sólo os avisamos. Ya se encargarán las* **escenas de la intro** *de daros más detalles.*

EL JUEGO será un calco de la SEGUNDA PARTE de SNES

LOS MONOS VUELVEN POR NAVIDAD

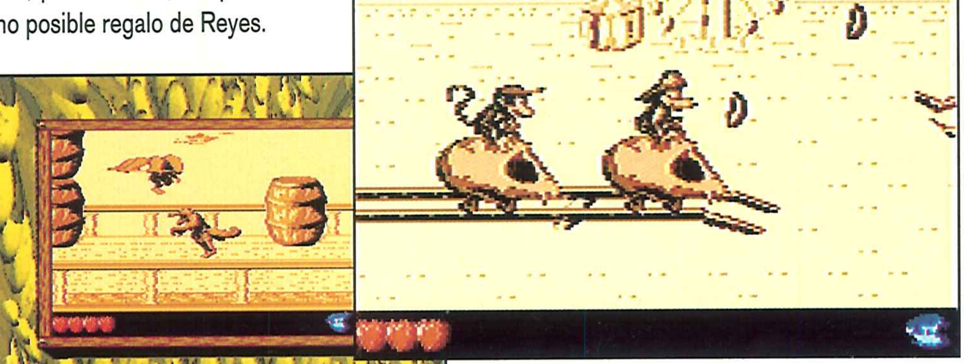


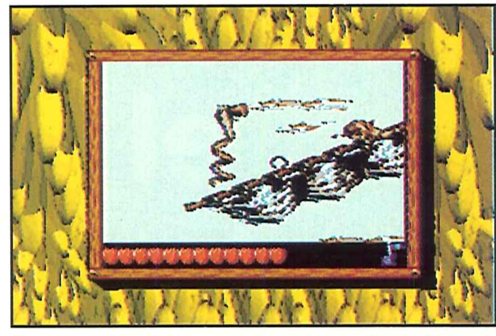
El juego os permitirá reencontraros con unos personajes peculiares: los integrantes de la familia Kong, que seguirán ayudando a Diddy y a Dixie.

Se acabaron las vacaciones, vuelta a casa y a contar ya los días que faltan para el próximo verano. ¿Son muchos? Entonces habrá que marcarse otras fechas intermedias que nos permitan escapar del aburrimiento. Pongamos diciembre por ejemplo, que ya no queda tanto para que llegue y además nos da un buen motivo para ilusionarnos. ¿Que cuál? Pues ni más ni menos que la **segunda parte de Donkey Kong Land**, que aterrizará en Game Boy con el subtítulo de **Diddy's Kong Quest**. Esto nos da una pista de lo que se avecina, porque el juego será una **fiel recreación** de la segunda parte de las aventuras de Diddy y Dixie Kong en Super Nintendo. **Fases, situaciones, personajes y desarrollo serán similares**, con la alternancia de los protagonistas (aunque no aparecerán simultaneamente en pantalla) y el tema de las **fases secretas** siempre poniéndole picante al asunto. Lo que también dará que hablar serán las **renderizaciones de los gráficos**, una técnica que por otra parte comienza a ser habitual en la portátil después de la aparición de títulos como el primer **DKL, Killer Instinct** o el más reciente **Toy Story**.

Nintendo y Rare no se andan con chiquitas, así que aunque aún es pronto para asegurarlo, ya podemos avanzaros que **DKLand 2** tiene todas las papeletas para ser uno de los platos fuertes de la próxima campaña navideña. Vosotros, por si acaso, id apuntándolo como posible regalo de Reyes.





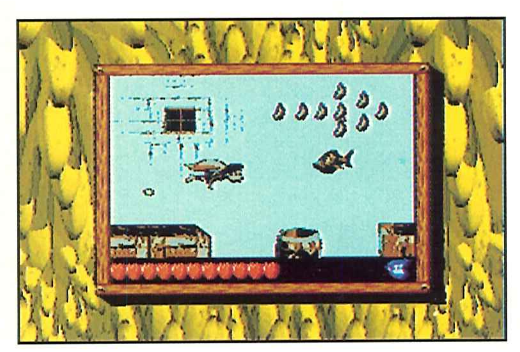


Los secundarios volverán a tener un papel preponderante durante el juego. La serpiente Rattly lucirá este aspecto tan saludable, y también os encontraréis a Rambi, Enguarde y el resto de animales.

Dixie demostró en el juego de Super que es una chimpancé de armas tomar. Ahora volverá a hacer de las suyas usando su coleta.

LAS RENDERIZACIONES acompañarán a DIDDY y a DIXIE en su nueva aventura en GAME BOY

La primera fase transcurrirá de nuevo en el barco pirata de King K.Rool. El desarrollo de la aventura será similar a la versión SNES.



FIFA 97

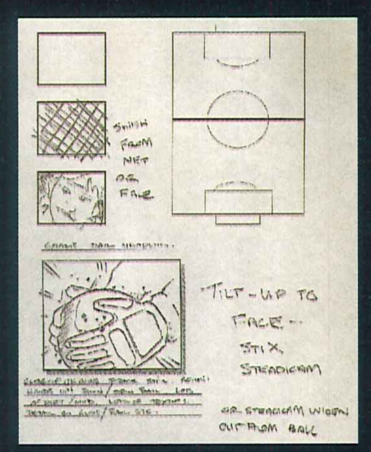
Así se hace el fútbol de las estrellas

EA Sports vuelve por sus fueros. Hace pocas semanas presentó en sus oficinas de Vancouver, en Canadá, una beta del esperado FIFA 97, y allí estábamos nosotros, un año más, para dar testimonio de esta Biblia de los juegos de fútbol. Lo que sigue es un viaje a lo más apasionante del juego de Electronic Arts.

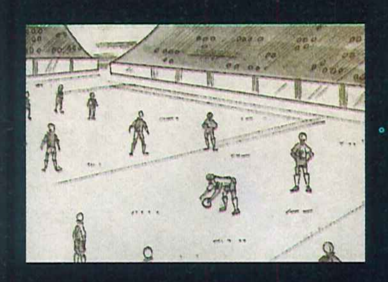
LA CREACIÓN

Viaje paso a paso a las entrañas de FIFA 97

"No habrá grandes cambios", así empezaba **Bruce McMillan, productor ejecutivo del juego**, la primera charla sobre FIFA 97 que se nos venía encima.



Algunos de los bocetos previos al desarrollo. Las primeras pautas empiezan a marcarse aquí.



Y continuaba con la pertinente aclaración: "**La base será la misma**. Sería absurdo hacer una cosa completamente nueva y tirar por la borda cuatro años de trabajo". "Esa es nuestra gran baza y también nuestro gran inconveniente", seguía diciendo McMillan, "pero nuestro producto se ha posicionado en el número uno a nivel mundial, y esa **posición de liderazgo nos obliga a reinventar el juego cada vez**". Y en eso es precisamente en lo que han estado inmersas más de **100 personas** durante el último año: en actualizar las bases de datos, en mejorar gráficos, en **optimizar el código**, en evolucionar tecnológicamente... en fin, en reinventar FIFA.

Marc Aubanel, productor asociado de FIFA 97, se sumó a la primera toma de contacto con la construcción de FIFA. Entre él y McMillan nos avanzaron las novedades más importantes que descubriremos en el juego, empezando por la tecnología empleada o el nuevo motor de inteligencia artificial y terminando por el sonido o las posibilidades de control.

MARC AUBANEL, productor EA Sports

Con el fin de que conozcáis **paso a paso cómo se ha trabajado** en el juego, y así no perdáis detalle de todas esas mejoras, vamos a reproducir lo más interesante que nos dijeron los miembros más destacados del equipo FIFA.

BRIAN PLANK, responsable de animación



• "El **motion-blending** es una tecnología que permite un **movimiento mucho más natural y fluido**. Con él conseguimos movernos desde cualquier fase de un movimiento a cualquier fase de otro movimiento con una **transición suave** y respuestas instantáneas a los deseos del jugador. Es un concepto simple que funciona más o menos así: si un personaje está agachado y queremos que corra, el **ordenador genera una nueva tabla de movimientos mixta** entre correr y levantarse".

• "Es el siguiente nivel en los juegos de motion-capture. Hace que **los movimientos sean ilimitados** y que parezca imposible **apreciar dónde acaba una animación y dónde empieza la siguiente**".

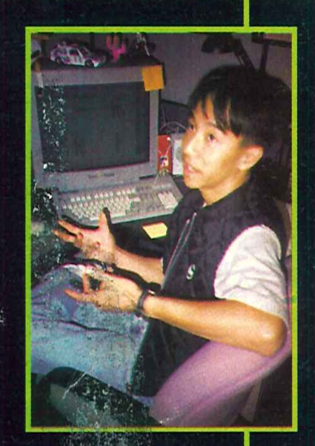


TERRY CHUI, artista gráfico y modelador 3D

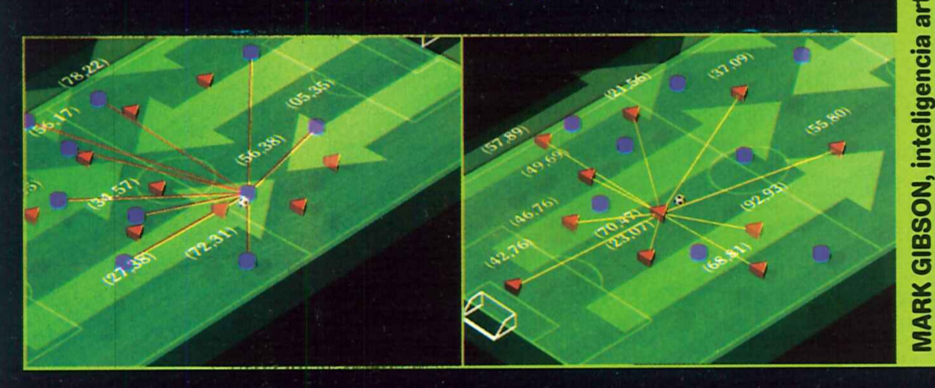
• "Queríamos tener a punto un sistema de texturización que **suavizase los ángulos y las articulaciones** en la generación de polígonos, y de paso también eliminaran las típicas **grietas que suelen quedar entre los vectores**. Así podemos dar a los jugadores una **apariencia mucho más redondeada y natural**".

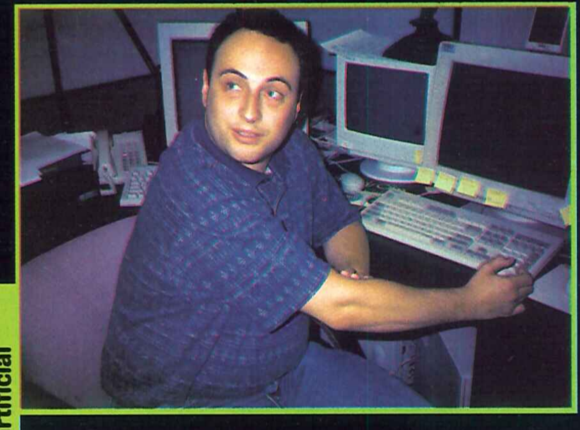
• "Hay seis colores de piel y otros tantos de pelo. Y no estamos muy lejos de conseguir que **cada rostro sea diferente y esté renderizado en tiempo real**".





"FIFA 97 es una evolución lógica de las tecnologías que empezamos a desarrollar hace unos cuantos años. El resultado de un esfuerzo que ha mantenido ocupadas a más de 100 personas durante un año".
Bruce McMillan





MARK GIBSON, inteligencia artificial

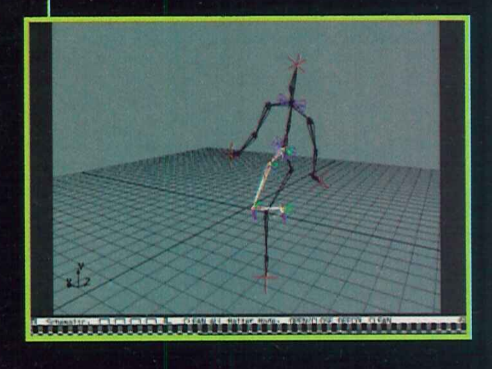
• "Una de las caracteristicas del **nuevo motor de inteligencia artificial** es que los **jugadores conocen las cualidades del oponente**: son capaces de tomar decisiones en función de la potencia del contrario. Si hay un gran defensa marcando a un compañero, el jugador elegirá otra jugada, y lo mismo para un dribbling".
• "El sistema de IA está **estructurado en capas**, de manera que una guarda los comportamientos básicos, la otra los más sofisticados, la tercera tiene variantes de la segunda... Esto **permite trabajar en el engine de forma continuada** y **asegurarnos de que cada versión siempre sea mejor a la anterior**".
• "Este engine de IA no actúa independientemente, sino que se basa en la estrategia del equipo y en las caracteristicas de cada jugador".





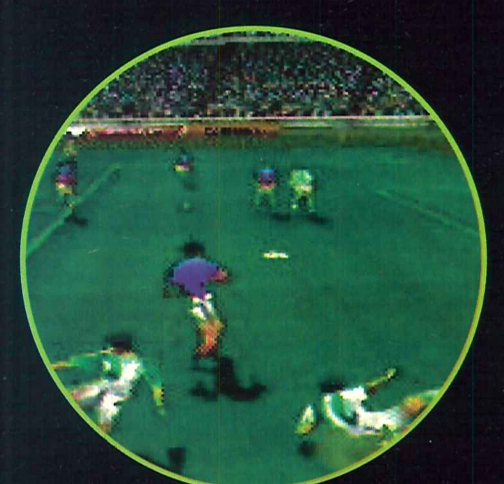
MOTION CAPTURE
La clave del éxito

En la foto de arriba tenéis parte del equipo que utiliza la tecnología de captura de movimientos. Los monitores de la derecha recogen las tomas de las 7 cámaras dispuestas en el "plató" que queda tras esta imagen, mientras que un equipo de video se encarga de la filmación de la escena. El resultado, puntos de luz en movimiento, pasa a un moderno Silicon que dispone las imágenes como en la pantalla inferior.

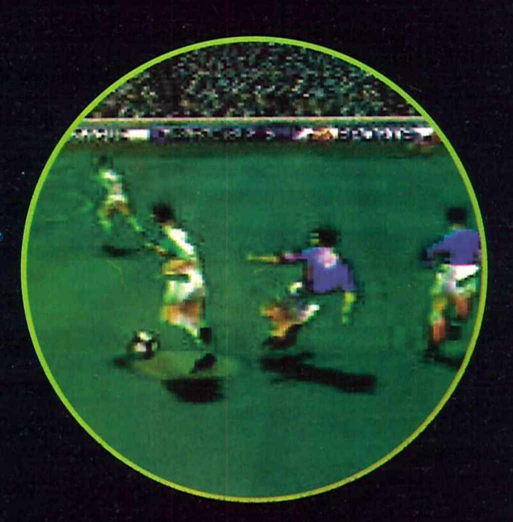


CHRIS TAYLOR, responsable del sonido

• "Decidimos que más que intentar simular un partido real, sería mucho más interesante **darle un aspecto de retransmisión televisiva**. Asi que el problema no era sólo **digitalizar 16.000 variantes de nombres**, sino crear el ambiente sonoro de la presentación de un partido".
• "La pista de audio tiene varias capas que se mezclan en tiempo real. **Además de la música y los efectos, se han añadido dos comentaristas** que dan al juego la emoción de un partido televisado".
• "El motor de inteligencia de audio es más complejo que nunca, ya que tiene que contemplar todas las posibles situaciones que pueden darse durante el juego. Las vocalizaciones de los textos nos han llevado más de un año de trabajo. Sacamos **25 cintas de audio de 90 minutos**, una cantidad enorme de digitalizaciones que **tuvimos que controlar desde una base específica de datos que creamos para la ocasión: Freebase**".



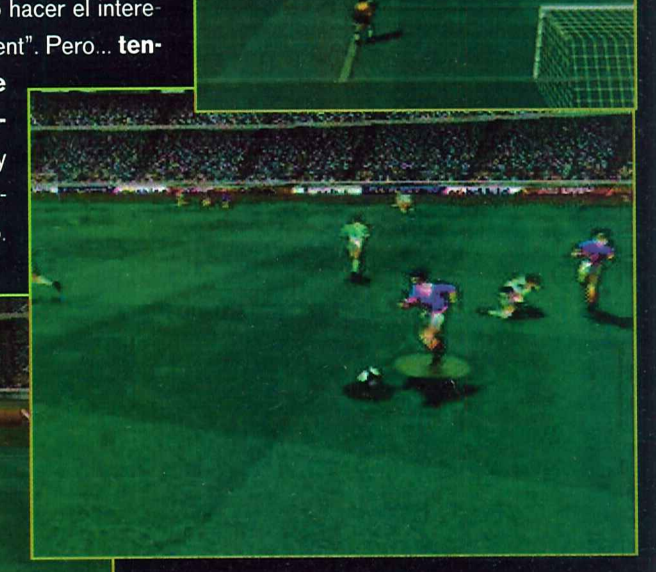
Otra vez testigos de la historia. Aquí tenéis, ¡¡en exclusiva!!, las primeras imágenes del juego oficial de fútbol de la liga japonesa diseñado para Nintendo64. Sobre estas pantallas aún sin perfilar se construirá el mejor FIFA de todos los tiempos.



J-League Live es la base de FIFA 97 para Nintendo64

A última hora y en el más absoluto de los secretos, Bruce McMillan y toda la troupe de EA Sports nos anticiparon el primer titulo para Nintendo64 en el que están trabajando. ¿FIFA 97? Todos los esperábamos, pero no, lo que teniamos delante se llamaba **J-League Live 64**, y era una **versión al 60%** de lo que más o menos en diciembre seria el cartucho oficial de la liga de fútbol japonesa. **"Esto será la base de nuestro próximo FIFA"**, decia McMillan, y "esto" era un **excelente simulador** en el que impresionaban, por este orden, el **tamaño de los jugadores**, poligonales claro, la ambientación, y muy especialmente el sonido. Para sorpresa de la mayoria, McMillan comentó que les estaba siendo más fácil trabajar en los registros de sonido sobre un cartucho que sobre un CD. Y apostilló que **la máquina no les estaba imponiendo ninguna limitación técnica**.

La primera impresión dio paso a la curiosidad. Bien, ¿y entonces cómo será FIFA 97 en Nintendo 64? McMillan se quiso hacer el interesante: "No comment". Pero... **tendrá la base de datos más increíble**, importante y actualizada que jamás hemos hecho.







El juego está siendo diseñado en estrecha colaboración con Nintendo quienes al parecer están encantados con el resultado. Pese al aspecto de las imágenes, J-League está al 60%, y aún tiene que depurar algo de código.

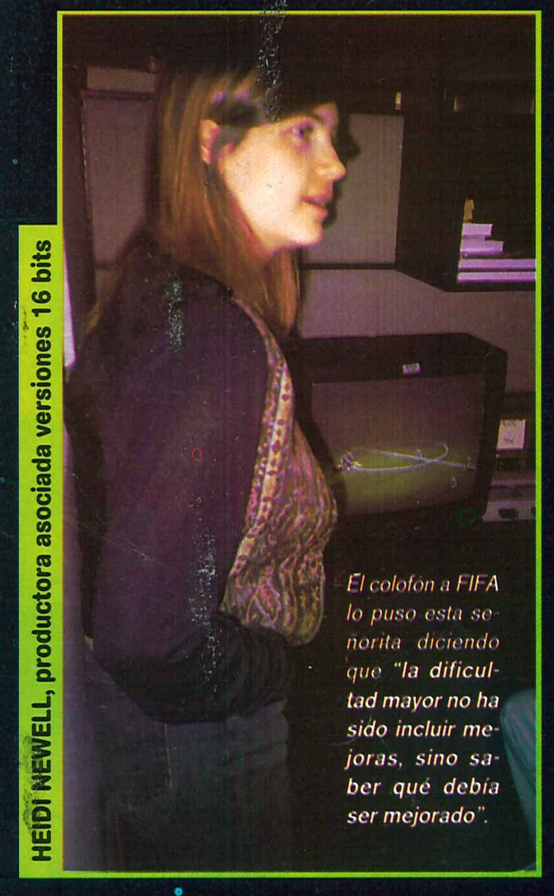
FIFA 97 GOLD EDITION será el mejor FIFA diseñado jamás para Super Nintendo

En el número anterior formulábamos nuestras particulares peticiones a los chicos de EA Sports sobre lo que debería y no debería incluir el próximo FIFA. A la vista de las imágenes, y de lo que constatamos en el despacho del programador, frente a las eproms, sólo nos han oído en parte. Sepamos cómo será FIFA 97 Gold Edition, el último FIFA para Super Nintendo.

Heidi Newell, productora asociada de FIFA 97, y **Kevin Pickell**, uno de los desarrolladores del juego, se encargaron de las presentaciones, y también de responder a nuestras insidiosas cuestiones. La primera, la más fuerte. **¿Qué habrá de nuevo?** "Dado que es imposible mejorar técnicamente, hemos preferido **concentrarnos en mejorar la jugabilidad**", dijo Heidi. ¿Y cómo se come eso? Veamos, el asunto empieza en la **nueva cara de las dos opciones de juego** incluidas: **arcade y simulación**. El primero anula las caracteristicas técnicas de los jugadores y la potencia de los grandes equipos. Está pensado para que **puedas jugar con cualquier escuadra y, sólo a base de habilidad, le des una buena zurra a las estrellas**. El modo simulación, por contra, tiene muy presente cuáles son los conjuntos favoritos: en los grandes equipos siempre juegan los mejores. Y se hace imposible meterle un 5 a 0 al Milan con el Albacete.

Hay también **dos nuevos modos de juego: profesional y semi-profesional**. En el primero, el ordenador deja los mandos al jugador. Es él quien controla por completo la jugada, los pases... y aunque todo se realiza con **increíble precisión**, la verdad es que hace falta mucha experiencia para sacarle jugo a esta opción. En el modo semi, la CPU asiste al jugador **facilitándole el camino a puerta y corrigiendo los errores más habituales**.

El **nuevo motor de inteligencia artificial** implementado en FIFA 97 es en gran parte el responsable de todos estos avances. Este revolucionario engine **dota a los jugadores de una visión matemática del juego que les permite anticiparse a cualquier jugada**. Por ejemplo, si un compañero corre en una



HEIDI NEWELL, productora asociada versiones 16 bits

El colofón a FIFA lo puso esta señorita diciendo que "la dificultad mayor no ha sido incluir mejoras, sino saber qué debía ser mejorado".











A CUBIERTO

*Una de las opciones completamente nuevas de FIFA 97. Es posible elegirla al principio de cada partido en cualquier competición, y pone a **seis jugadores** sobre una **pista de parqué, cerrada** por todos los lados. El juego se hace endiabladamente rápido, muy continuado y más apasionante.*





LAS SANCIONES

*Podemos **activarlas**, y confiar en el árbitro, o **desactivarlas** y convertir el partido en una batalla campal. Si somos "legales" también habrá cartulinas.*

OPCIONES SIN CAMBIOS



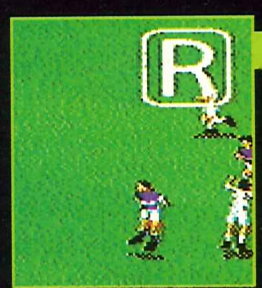
No hay grandes cambios en las opciones. Excepto la posibilidad de elegir terreno de juego, el resto de variables permanece casi inalterables. O sea, que seguimos sin poder traspasar jugadores.

El fútbol cubierto a seis jugadores, la mejora en el motor de inteligencia artificial y la inclusión de dos modos de juego son las novedades de FIFA 97.

dirección, nuestro hombre pasará la bola hacia el lugar donde aquél se dirige, no hacia donde se encuentra en ese momento.

Por la parte del control, se ha retocado el concepto de manejo de juego. La idea es **basarse en controles muy simples para realizar acciones muy complejas**. También notaréis que ha **aumentado la velocidad de juego** y que las cámaras y los ángulos de visión han sido perfeccionados para que nunca se pierda la perspectiva de la jugada.

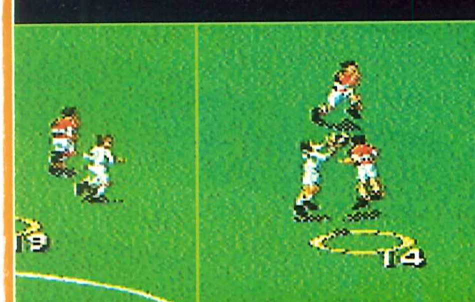
Hasta aquí las mejoras internas. En los cuadros que tenéis alrededor podéis poneros al día del aspecto que tendrá FIFA 97.



Era una de las cosas que echábamos de menos en FIFA 96: las repeticiones automáticas y el control absoluto en los "replays".

REPETICIONES AUTOMÁTICAS



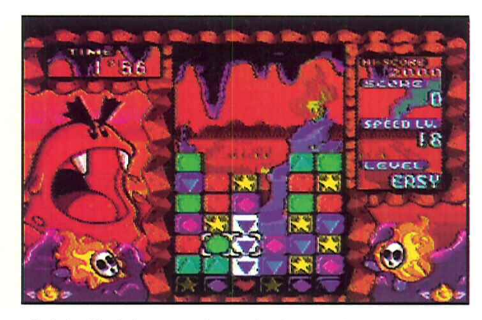




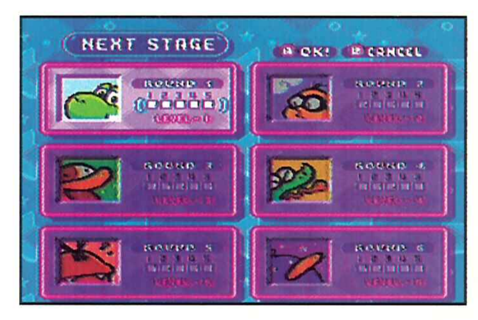
UN LUJO DE ANIMACIONES

*La **tecnología "motion-blending"** ha sido implementada también en la versión de Super Nintendo. Y la verdad es que su huella se nota enseguida: las **transiciones entre movimientos son increíblemente suaves**, las animaciones tienen una fluidez y una naturalidad excepcionales y las posibilidades de control parecen ilimitadas. Como afirma **Brian Plank**, el encargado de todo esto, es el siguiente nivel en los juegos que utilizan el "motion capture".*

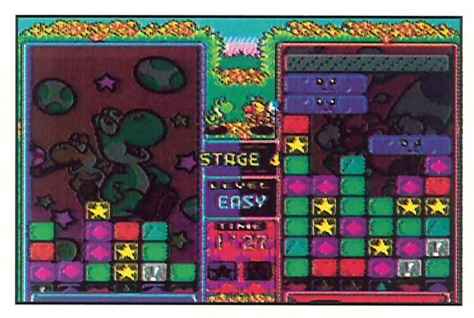
Cásalos o muere bloqueado



Así de fácil. *La única forma de despejar los bloques de la pantalla es agruparlos por iconos. Con reunir tres iguales vale para empezar. Con la práctica se llega a hacer combos.*



Pasando fases. *Todos los escenarios tienen un inquilino que resultará familiar a los fans de Mario. Por si no lo sois, os aclaramos que son personajes sacados de sus juegos.*

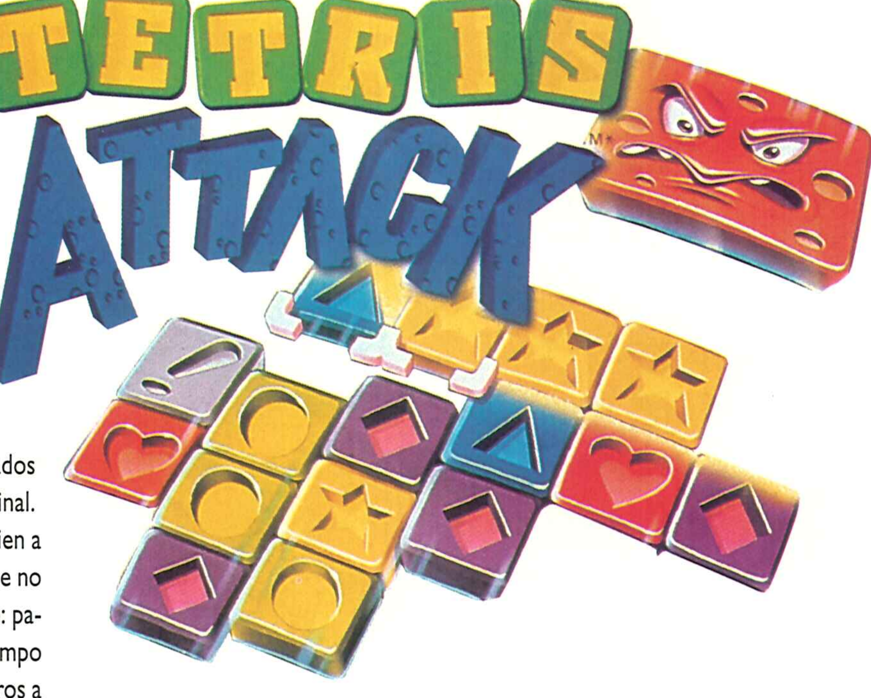


Un modo rompedor. *Expulsar al rival de la pantalla es el objetivo en las partidas a dos jugadores. Los 'piques' consiguientes son de los que hacen época.*

Pues era cierto. Y lo reconocemos. Cuando nos dijeron que existía un puzzle todavía más adictivo que **Tetris & Dr.Mario**, respondimos que era imposible. Claro que no sabíamos que existía **Tetris Attack**, porque en este cartucho, escondidas tras una **idea simple**, hay **toneladas de jugabilidad** y muchas horas frente al televisor.

La diferencia con el **Tetris original** está en el concepto: antes las piezas caían del cielo, ahora las hileras **suben desde el suelo**. Antes había que encajar piezas para eliminar líneas, ahora hay que hacer **girar los bloques lateralmente** hasta casar tres o más con el mismo ítem, tanto en horizontal como en vertical, para hacerlos desaparecer. Y no os podéis imaginar las maravillas que se pueden lograr partiendo de esta base tan elemental.

Para empezar, el ambiente lo ponen Yoshi y otros personajes tomados de los juegos de Mario, incluido Bowser en su papel de enemigo final. Una vez hechas las presentaciones, sólo necesitáis ganas de pasarlo bien a solas o, si se tercia, un amigo dispuesto a salir derrotado. Porque lo que no os van a faltar son **modos de juego**. Mirad, que los hay de todo tipo: para disfrutar acumulando puntos **(Endless)**, para luchar contra el tiempo **(Time Trial)**, para ir superando fases **(Stage Clear)**, para enfrentaros a un rival, humano o CPU **(Versus)**, y hasta un modo de **estrategia** en el que tenéis que aclarar la pantalla en un número limitado de movimientos **(Puzzle)**. Sea cual sea el que probéis, os será **muy difícil dejarlo.**



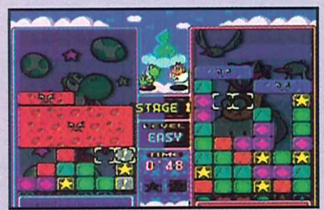


Yoshi *sustituye a las* niñas



Aunque en el juego original japones **-Panel de Pong-** aparecían unas niñas muy monas, antes de aterrizar en Europa se han producido algunos cambios en el plantel. Las señoritas han dejado su sitio a unos viejos conocidos de todos los nintenderos: **Yoshi, Lakitu o Bowser** en su habitual papel de malo prestan su estampa a **Tetris Attack.**

¡Qué manera de jugar!



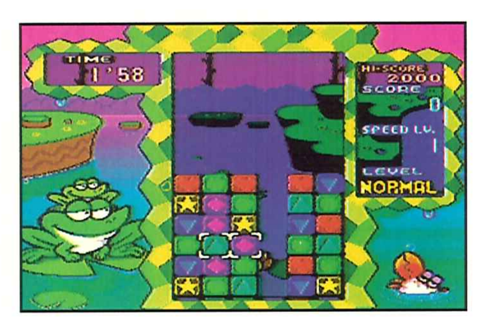


Cualquier reto que se os ocurra está entre los modos de juego de Tetris Attack. ¿Que queréis **jugar contra el tiempo**? Sin problema. ¿Ir en plan de **pasar fases**? Dicho y hecho. **¿A dobles contra la CPU**? Vuestros deseos son órdenes. ¿Que preferís a un humano como rival? No se hable más. Si aquí hay de todo, como en botica. Nada menos que **cinco modos distintos** en las partidas a un jugador y otros **dos más** que aparecen en las de dobles. En la variedad está el gusto, y además así no hay nadie que se quede sin su modo favorito.



***Yoshi hace historia.** En el modo historia, el dinosaurio tiene que liberar al resto de personajes del juego.*

Adictivo, jugable y divertido. Tetris Attack cumple las tres reglas básicas que definen lo que debe ser un buen videojuego.



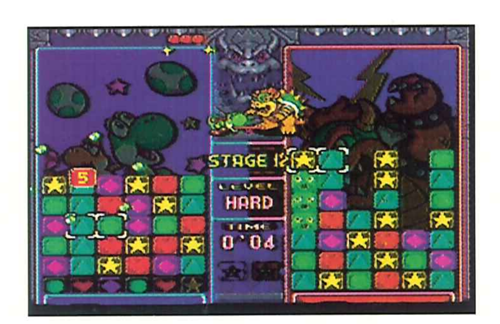
***Deprisa, deprisa.** El modo 'Time Trial' os propone enfrentar vuestra habilidad a la rapidez de un cronómetro.*



Opciones al peso



Las opciones que ofrece Tetris Attack son tan variadas como originales. Abarcan desde los **niveles de dificultad** hasta los **perfiles de cada personaje**, pasando por unas **lecciones prácticas** a cargo de Yoshi y la elección entre un montón de **modos de juego** que os detallamos en otra parte.



eStá En acCióN

• *Las horas de diversión que nos ha hecho pasar. Y las que le quedan.*



nO eStá En acCióN

• *Que se nos acabe la Super Star y no podamos jugar en horas de oficina.*

NINTENDO/Intelligent System

8 Megas - Cont.: Passwords
1 Vida - 3 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: Un puzzle de los que te dejan los dedos doloridos después de jugar durante horas y horas.

• Desarrollo: El secreto está en eliminar los bloques agrupando ítems iguales. Hay varios modos de juego, tanto en individual como en dobles.

• Tecnología: Quizá el sonido sea lo más reseñable aquí, pero lo cierto es que este tipo de juegos no necesitan mucho más para divertir.

• Duración: Por los siglos de los siglos, amén. Y como os descuidéis, acabaréis jugando de madrugada. Y en Nochebuena, y en Reyes...

• Gráficos Pese a las limitaciones propias de un puzzle, éste al menos tiene fantasía en las animaciones. **88**



• Sonido El paraíso de los efectos sonoros. Simpáticos, muy marchosos, jamás se hacen pesados... **94**

• Movimientos Simplemente hay que mover bloques, pero podéis hacer encadenamientos y hasta combos. **85**

• Jugabilidad Es fácil de dominar, tiene un montón de modos de juego y te puede durar toda la vida. **97**



• Entretenimiento La adicción en su grado más alto. Los duelos a dos jugadores son apasionantes. **95**



• Opinión Por **Javier Abad**

Tetris Attack está llamado a ser el juego que destrone a **Tetris & Dr.Mario** del podio de los puzzles. Lo último de Nintendo tiene de todo: las **animaciones con Yoshi** y compañía, un sonido la mar de simpático, una **mecánica fácil de aprender** en la que hay mucho de estrategia, y todos los modos de juego imaginables para que nunca te canses. Hacía tiempo, mucho tiempo, que no dábamos con un **cartucho tan adictivo como éste.**

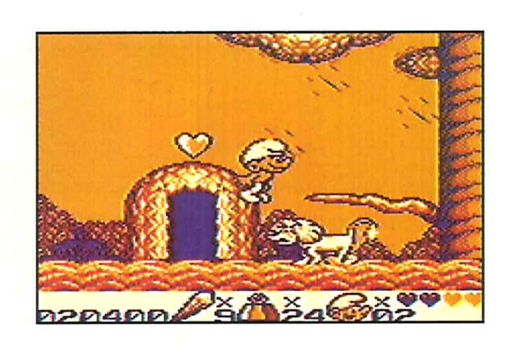
• Recomendación

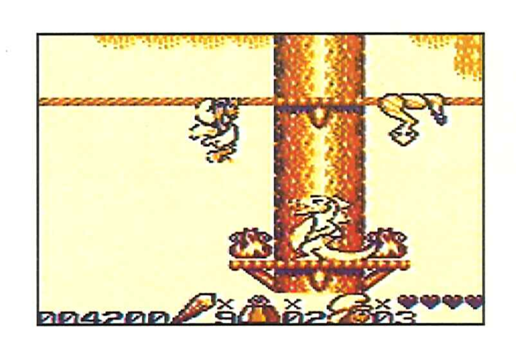
Imprescindible para los que lleven dentro el gusanillo del puzzle.

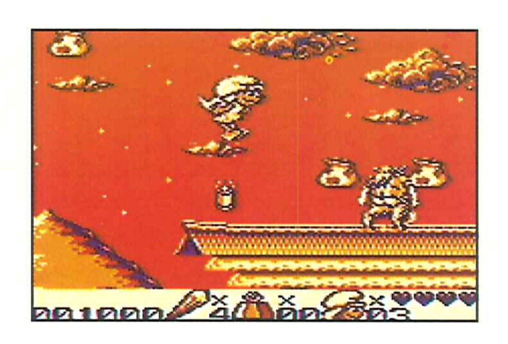


•Alternativas

Tetris & Dr.Mario es el primero que nos viene a la cabeza. Después, **Zoop**.







LOS PITUFOS 2

¿El mejor amigo de un Pitufo es la Game Boy?

La Game Boy se reencuentra con unos viejos conocidos que andan muy atareados con la puesta de largo de su segunda aventura en las consolas Nintendo. El **Pitufo Fisgón** y la **Pitufita** alternan sus actuaciones durante el juego para revivir los mejores momentos de la versión de Super, con lo que volvemos a vernos dando la vuelta al mundo en busca de un **determinado número de cristales mágicos** por nivel. Como novedad, ahora también deben aprovechar la ocasión que se les brinda para **recoger la basura esparcida** por el mapeado, con lo que añaden a su misión un matiz ecológico muy de moda en los tiempos que corren.

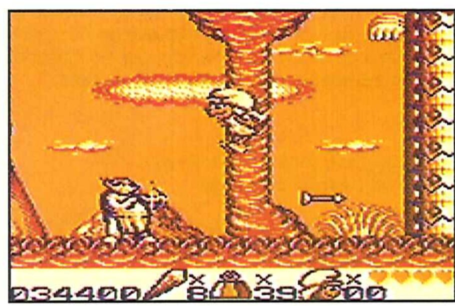
En total son **seis las fases** que debe visitar la pareja protagonista, y en cada una de ellas se las verán con obstáculos típicos de esa zona del mundo. Así, en el **Polo Norte las focas** se pondrán más pesadas de la cuenta, y unos **monos juguetones** nos lanzarán cocos a la cabeza cuando viajemos por Africa.

Efectivamente, no es demasiado creativo, pero es que todo en el juego se mantiene dentro de una tónica bastante **normalita**. Los gráficos, por ejemplo, no consiguen superar su **tono simplón** en ningún escenario, y aunque los movimientos son **bastante fiables**, las animaciones no tienen la suavidad exigible.

Como en la versión de Super, **Los Pitufos 2** aspira a encontrar su público entre los más peques, algo lógico viendo lo que tienen que ofrecer, pero entonces, ¿a qué tan exagerado nivel de dificultad? Una de dos. O los chavales se lo devoran todo, y entonces mola que sea difícil. O se persigue la ayuda de los papas, que también vale...



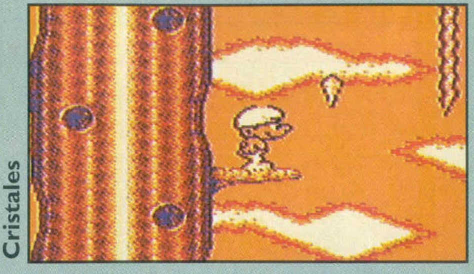




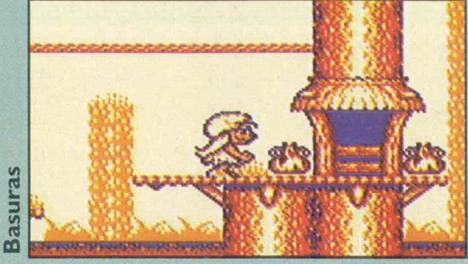


¡Cuidado con los resbalones! Además de enemigos tan visibles como este oso polar, la fase que transcurre en el Polo Norte tiene otro peligro oculto: el suelo helado y resbaladizo.

Dos *personajes* atareadísimos



Cristales



Basuras

Nuestra pareja de Pitufos nunca había estado tan atareada como en esta segunda entrega de sus aventuras. No sólo tienen que **patearse el mundo entero** buscando los trozos de **cristal mágico,** como ocurría en la versión de Super, sino que además se han ganado también una plaza en el **cuerpo de barrenderos** y les toca **recoger toda la basura** que encuentran en cada nivel.



Pitufa vs canguro. *Todos los escenarios tienen elementos típicos del lugar en el que se desarrolla la acción. Por supuesto que en el de Australia no podían faltar los canguros.*



Ecología en castellano. *Gracias a la traducción de los textos podéis saborear el tono ecológico del juego. Es un aspecto que no estaba en la versión de Super Nintendo.*

eStá En acCióN

- *La sucesión de escenarios por todas las partes del mundo.*

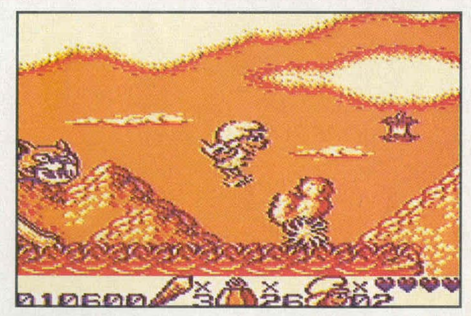
Los Pitufos aterrizan por segunda vez en la portátil con un juego de talante infantil y planteamiento simple. ¿Demasiado quizá?



¿Y qué hay del adaptador? *Con el lío de los cristales mágicos, los Pitufos no han podido ni ponerle marco al juego.*

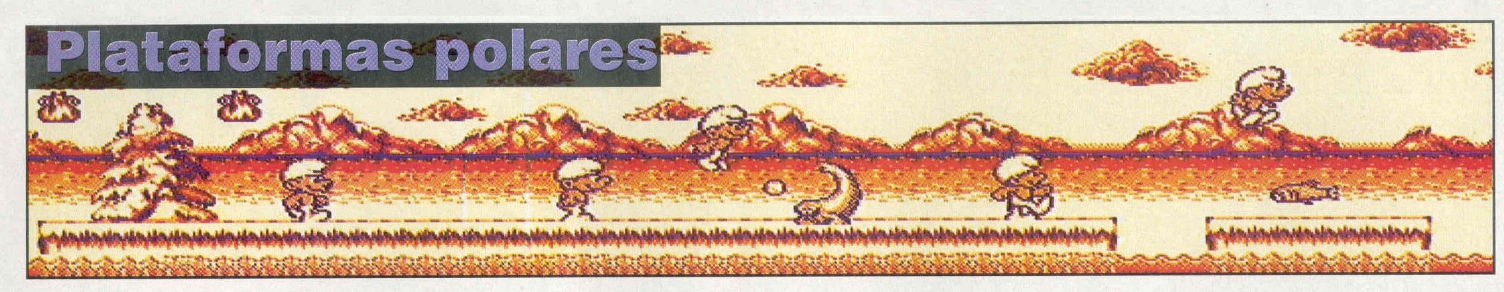
nO eStá En acCióN

- *Que muchas veces todo se limite a avanzar y saltar.*



¡Qué viene, qué viene! *Este felino que persigue a la Pitufina es uno de los pocos enemigos finales que se dejan ver.*

Plataformas polares



INFOGRAMES/Infogrames

2 Megas - Cont.: Passwords
3 Vidas - 3 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: Allá donde vayan, los Pitufos se encontrarán plataformas y más plataformas.

• Desarrollo: Hay seis fases que se corresponden con otras tantas zonas del mundo.

• Tecnología: ¿Cómo dice? Apenas una fase en la que te persigue el scroll y poco más que comentar.

• Duración: Esto sí que merece la pena. La dificultad obliga a intentarlo varias veces en cada nivel.

• Super Game Boy: Al país de los Pitufos no debe haber llegado este artefacto. O es invisible.

• Gráficos El diseño no presenta florituras y además hay poco detalle en el trazo de los personajes. **74**

• Sonido La música nos ha parecido muy alegre, y los efectos también cumplen con holgura. **85**

• Movimientos Limitan su movilidad al salto. Las animaciones tampoco salen demasiado bien paradas. **70**

• Jugabilidad El control ofrece seguridad, y la dificultad es tan alta como para tener que hacer varios intentos por nivel. **82**

• Entretenimiento El talante es bastante infantil, así que queda reservado a los más pequeños del hogar. **76**

• Opinión Por **Javier Abad**

Una cosa es que el cartucho esté pensado para los más pequeños y otra que **confunda pequeños con cortos**. Y es que Infogrames se **ha pasado de simple** a la hora de diseñar el juego. Un vistazo a los movimientos de los personajes, y nos daréis la razón: sus limitaciones reducen la jugabilidad a **avanzar y saltar sin más**. El nivel sube cuando los escenarios se hacen algo enrevesados, y la dificultad aprieta, pero no llega a colmar del todo.

• Recomendación

Para ti, que no pasas de los ocho o diez años de edad.



•Alternativas

¿Qué os parece **Spirou**? Echadle un ojo en esta misma sección.

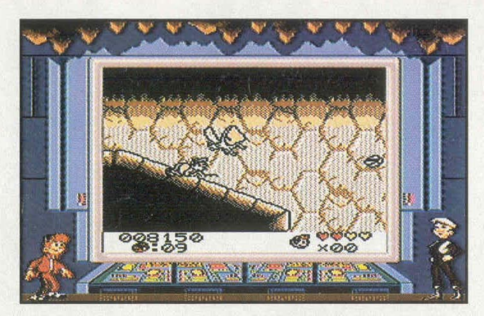



Turok
The Dinosaur Hunter
Nintendo®
Acción

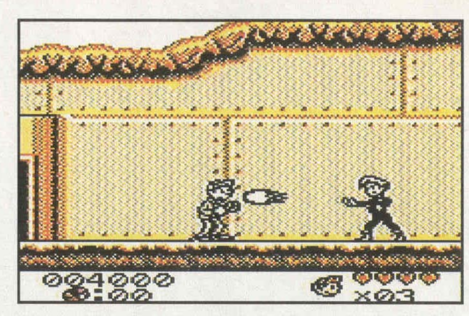
El botones da su mejor imagen en la portátil



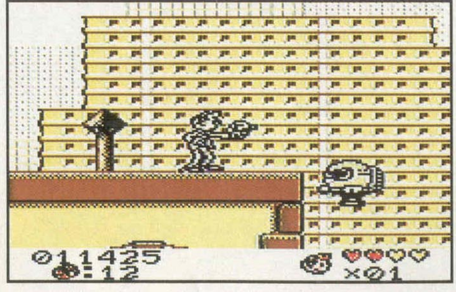
¿Calles de fuego? Ya veis cómo son los peligros de la primera fase. El tiesto del geranio, el perro de la vecina...



El scroll ataca. La fase de la caverna es diferente a la de Super. Ahora tenéis que huir del scroll que os persigue.



Mala, muy mala. Esta es Cianura posando para la posteridad en el enfrentamiento que pone punto y final al juego.



SPIROU

Estos personajes de videojuego no escarmientan. ¿Recordáis que hace apenas un par de meses Cianura raptaba al Conde de Champignac y armaba una gorda en la Super? Bueno, pues ahora Spirou, el Conde y compañía han celebrado un video-coloquio de investigación científica y les han vuelto a hacer la misma jugada. La única diferencia es que esta vez el caso se va a resolver en la Game Boy, porque os estamos hablando de la versión portátil del juego de Infogrames.

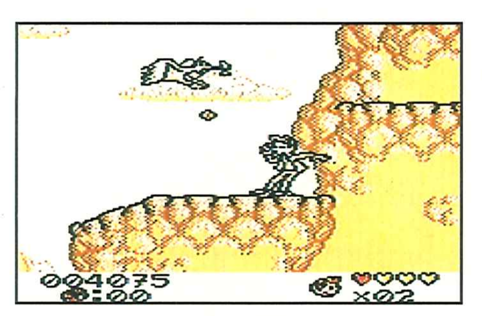
Siempre que se hacen ***remakes*** de este tipo solemos encontrarnos con las mismas situaciones adaptadas a una escala más pequeña y con parecidos razonables, aunque siempre limitados, en los personajes. Con Spirou, sin embargo, nos hemos llevado una gratísima sorpresa, porque no sólo **las fases se asemejan muchísimo a las del juego de Super Nintendo**, sino que además hemos tenido el placer de descubrir al **sprite mejor animado** que se ha paseado en mucho tiempo por la pequeña de Nintendo. Y no nos olvidemos de que los padres de la criatura son unos chicos que se hacen llamar **Bit Managers** y que no viven en Francia, Inglaterra o los EEUU, sino que tienen su sede en **Santa Coloma de Gramanet, Barcelona**.

Laureles aparte, también hay que decir que el cartucho es un **compendio de plataformas y acción dividido en 17 etapas** con un nivel bastante **difícil**.

Todo comienza en las calles de la gran ciudad, desde donde Spirou emprende un viaje que le llevará a lugares tan dispares como una estación de metro, la selva o el laboratorio que sirve de cuartel general a Cianura.

El protagonista mantiene las mismas cualidades que en el juego de SNES, pero se han limado algunas asperezas en el control para que, por ejemplo, el salto no sea incompatible con el disparo. Detalles así benefician a todos: el jugador lo agradece y Spirou se hace todavía más grande.

La jugada, por tanto, es perfecta.



Dispara y vete. *En cuanto supera un par de fases, Spirou consigue una pistola que le saca de más de un aprieto.*

eStá En acCióN

- *Las maravillosa forma de moverse que tiene el protagonista.*

nO eStá En acCióN

- *Le falta un punto de garra en la acción para tocar el cielo.*

Spirou ha conseguido un logro muy poco frecuente: que la versión de Game Boy supere las prestaciones del original de Super Nintendo.





Máximo riesgo. *En este nivel, Spirou avanza sobre una balsa, pero se encuentra por el camino algunos obstáculos que debe superar con presteza para no perder su vehículo.*

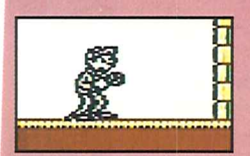


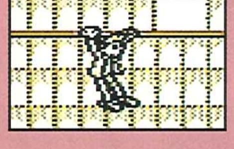
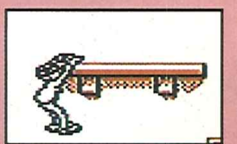


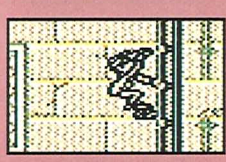
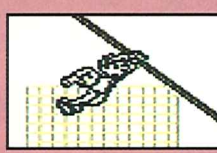
Animaciones legibles. *El juego hace un gran despliegue de secuencias entre fases. Además, están amenizadas con unos textos en español que informan de lo ocurrido.*

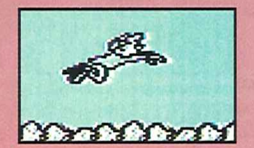


¿Animaciones de 16 bits?





Si estas imágenes tuvieran el color apropiado, cualquiera podría decir que están tomadas de un juego de Super. Porque no es normal ver que un personaje se mueva con esta **naturalidad** en la **portátil**. Prácticamente no hay movimiento, postura, ni gesto que quede fuera del alcance de Spirou, y eso dice mucho en favor de los programadores. ¡Enhorabuena Bit Managers!

INFOGRAMES/Bit Managers

2 Megas - Cont.: Passwords
3 Vidas - 3 Niv. de Dificultad

• Tipo de Juego: Cuando el botones se mete en líos, plataformas y acción siempre van de la mano.

• Desarrollo: Diecisiete niveles, uno tras otro. Comienza en la ciudad y termina en el laboratorio.

• Tecnología: ¿Dispuestos a asistir a una lección magistral de animación? ¡Y en sólo dos megas oiga!

• Duración: Jugad en el nivel fácil y tendréis problemas. Poned el difícil y preparaos para la batalla.

• Super Game Boy: Un marco graciosillo le hace los honores a un colorido limitado.

• Gráficos Excelentes en todos los aspectos. Los sprites son nítidos y los fondos, muy completos. 94



• Sonido La música es un poco estridente y deja en segundo plano a los efectos. 83

• Movimientos Las animaciones son de primera, y el movimiento se genera con total suavidad. 94

• Jugabilidad Es posible realizar muchas acciones, pero a veces el control se complica. 88

• Entretenimiento Aunque quizá le falta un poco de garra, al final se hace querer. 87

• Opinión Por **Javier Abad**

Esta versión de Spirou mejora las prestaciones del original SNES, algo que ocurre muy pocas veces. Los gráficos descubren un trabajo de orfebrería en la conversión que roza la **genialidad** en lo que se refiere al protagonista: aspecto, definición y, sobre todo, animaciones. El control también tiene horas de trabajo, e incluso se han retocado algunos aspectos y eliminado defectos. Si la acción hubiera tenido más ritmo, hablaríamos de una joya para la Game Boy.

• Recomendación

Para niños y grandes, amantes de las cosas bien hechas.

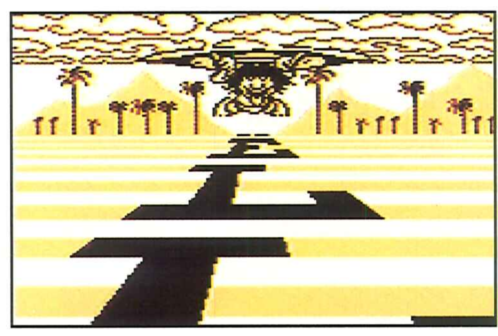


• Alternativas

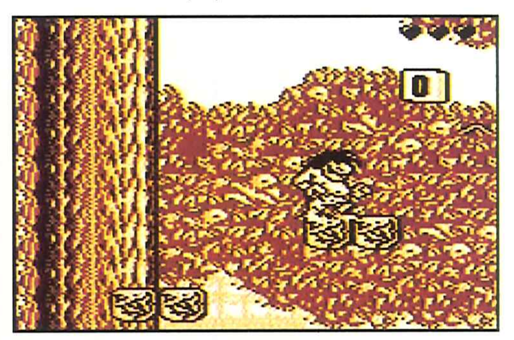
Megaman V o **Tintín en el Tíbet** pueden ser buenas piedras de toque.



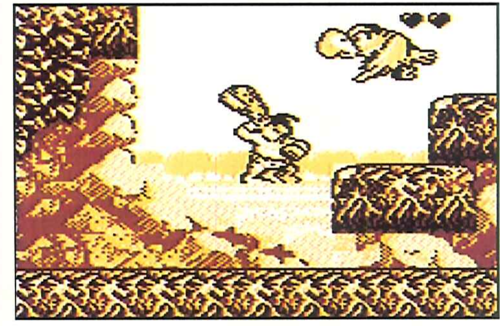
Plataformas de hace un millón de años



La prehistoria animada. El movimiento de estas líneas horizontales consigue crear una buena sensación de movimiento durante las animaciones que preceden a cada nivel.



Letra a letra. Investigar a fondo cada escenario os puede llevar a encontrar las letras de la palabra "bonus". A ver si adivináis a qué tipo de fase se entra cuando conseguís reunirlas todas.



El último descubrimiento de la antropología ha sido bautizado como el "hombre de Titus", cuya definición vendría a ser la de homínido habitante de la Game Boy que pasa por ser el **personaje de videojuego más viejo** del mundo y también el que mejor **forma física** mantiene. Y si no, vean, vean, como repite papel protagonista en una versión para la portátil que quiere repetir el buen sabor de boca que nos dejaron en su día las plataformas del cartucho de Super.

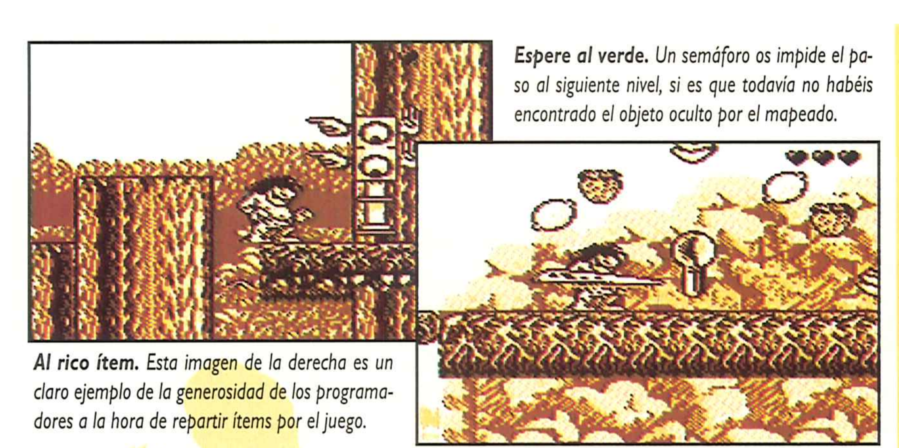
El **verdadero protagonista** del juego es el **estómago de Sam**, que así se llama nuestro troglodita, porque su hambre le hará emprender la marcha en **busca de una mísera chuleta de brontosaurio** a la que hincarle el diente. Sus andanzas se resumen en sólo **cinco fases**, un número bastante rácano que busca la compensación en el **único nivel de dificultad** de que consta el juego. Además, la actuación de los enemigos, con atención especial a los **enormes jefes de fase**, también contribuye a que las partidas se alarguen. Y eso que los programadores se han sacado de la manga un curioso sistema por el cual **los rivales brotan del suelo previo aviso** por parte de una flecha señaladora.



Las herramientas de nuestros abuelos. Sam hace uso en su aventura de distintos útiles de trabajo. Comienza con una cachiporra, pero después llega a emplear una sofisticada ala delta.

La acción transcurre entre **escenarios laberínticos** llenos de **puertas de acceso a zonas ocultas**. Por allí abundan los ítems, y entre ellos hay que dar con el más importante de todos: uno que sirve para poder avanzar hasta el siguiente nivel.

En vista del panorama que se le presenta, nuestro héroe de las cavernas no se conforma con el **garrote** que porta al comienzo del juego, y en sucesivos niveles se agencia un **mazo** y hasta un **ala delta** para pegarse unos vuelos rasantes que impresionan al más pintado. Y no es que el **mapeado le dé para mucho**, pero tampoco nos discutiréis que el invento es original. Cualquier cosa es buena para sobrevivir en la Prehistoria que Titus nos ha preparado.



***Espere al verde.** Un semáforo os impide el paso al siguiente nivel, si es que todavía no habéis encontrado el objeto oculto por el mapeado.*

***Al rico ítem.** Esta imagen de la derecha es un claro ejemplo de la generosidad de los programadores a la hora de repartir ítems por el juego.*

Muy cachondo el troglodita. Una pena que se prodigue tan poco y el juego se quede corto.

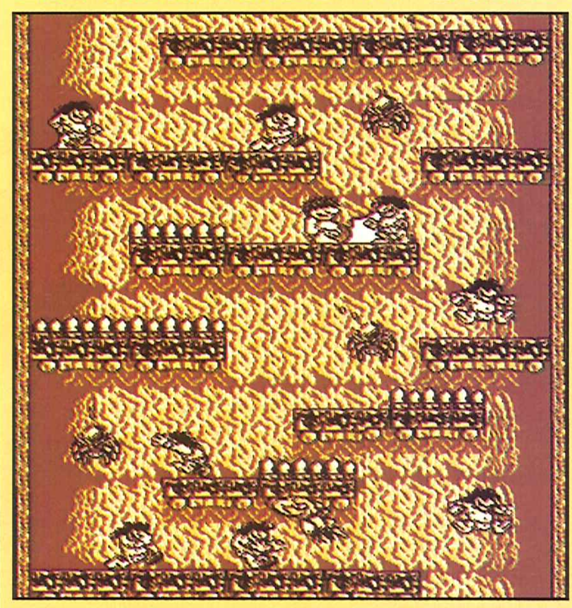
eStá En acCióN

- *La pinta tan espeluznante que gastan los jefes de fase.*

nO eStá En acCióN

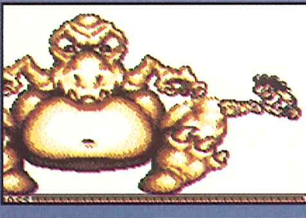
- *Que no se hayan estirado un poco más con las fases. Cinco son muy pocas.*

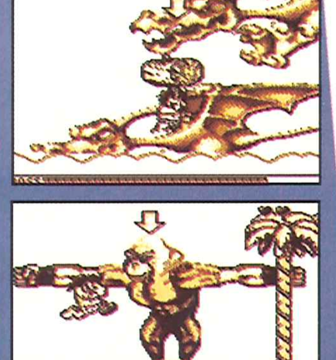
Los mundos de Sam



Este mapa corresponde a la **última fase** del juego, que se desarrolla en el interior de un tronco. Las otras pasan por lugares tan típicos como una caverna o un bosque, diseño **laberíntico** y un objetivo común: encontrar un ítem sin el que no se abre el acceso a la siguiente etapa.

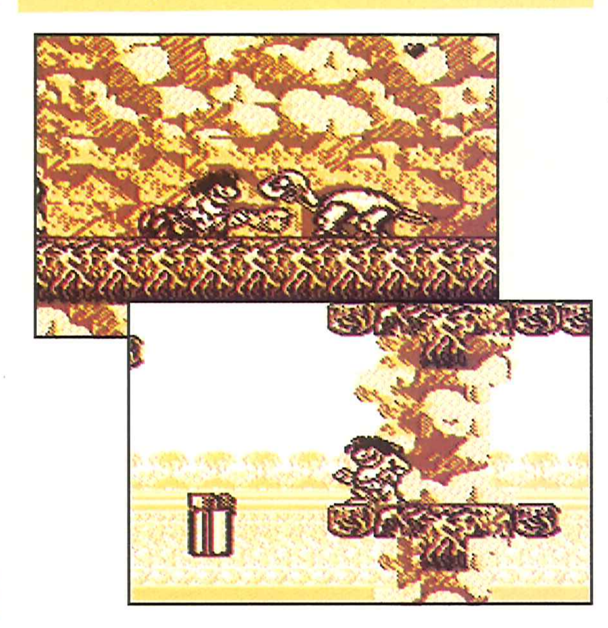
Enemigos jurásicos







Protagonizar un juego que se desarrolla en la Prehistoria tiene algunos inconvenientes... **Cuatro**, para ser más exactos, porque ése es el número de **jefes de fase** que Sam se encuentra en su aventura. La **dificultad** que presentan es casi tan **impresionante** como su aspecto. El troglodita ya puede ir dando clases intensivas de veterinaria para enfrentarse a animalitos así.



TITUS/Titus

2 Megas - Cont.: 2
5 Vidas - 0 Niv. de Dificultad

- **Tipo de Juego:** Plataformas jurásicas, un género que ya causaba furor entre los trogloditas.
- **Desarrollo:** La aventura de Sam dura 5fases. Todas menos una incluyen jefe final.
- **Tecnología:** La presentación de los niveles, con efectos de scroll incluidos, es lo más llamativo.
- **Duración:** Tiene pocas fases, así que hay que dejarlo todo en manos de su único nivel de dificultad.
- **Super Game Boy:** Olvídate del adaptador: en la prehistoria no había muchos adelantos.

- **Gráficos** Los escenarios y los sprites tienen un diseño bastante tosco. Sin embargo, los jefes finales son magníficos. **74**
- **Sonido** La típica musiquilla de la que uno se acaba hartando después de oirla durante cinco minutos seguidos. **63**
- **Movimientos** Lo mejor lo pone el ala delta. El resto se queda en lo de siempre: saltar y pegar. **77**
- **Jugabilidad** Los jefes de fase son todo un reto. Creemos innecesarias las flechas que anuncian los enemigos. **82**
- **Entretenimiento** El tema de los ítems añade interés, pero ni por esas acaba de enganchar. **80**



• Opinión Por **Javier Abad**

Fue una agradable sorpresa en la Super, y teníamos la esperanza de que repitiese suerte en la portátil. Sin embargo, el juego **carece de la frescura** del original, y sus cinco fases se quedan muy cortas. Además, tiene **contrastes tan claros** como el que se da entre la calidad que demuestran los jefes finales o la presentación de las fases, y la **simpleza** del resto de los sprites. Así que capacidad técnica había, pero deberían haberla repartido mejor.

• Recomendación

Para los que se aficionaron a las andanzas de Sam en la Super.



•Alternativas

En este mismo número tenéis un par de candidatos. **Spirou** y **Pitufos 2**.

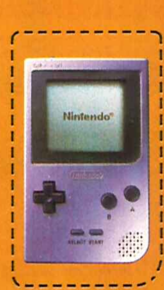
concurso GAME BOY POCKET

¡¡Gana una de las 100

Game Boy Pocket está a punto de aterrizar en España, y tú puedes ser uno de los primeros en tenerla en tus manos. Para concursar, sólo has de contestar unas cuantas preguntas que este mes y el que viene te hacemos sobre **Game Boy Pocket**, y enviarnos los **2 cupones** de participación (octubre y noviembre) juntos.



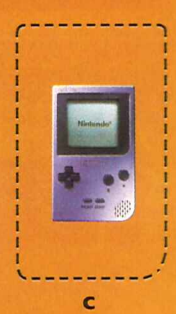
1. ¿Cuál de estos 3 tamaños corresponde al verdadero Game Boy Pocket respecto a la Game Boy normal?
(El tamaño de la Game Boy normal está marcado con una línea discontinua para que te sirva de referencia)



a



b


c

2. ¿Valen los cartuchos de la Game Boy en la Game Boy Pocket?
a. Sí.
b. No
c. Sólo los que tienen pocos Megas.



3. ¿Sabrías qué novedad incorpora Game Boy Pocket que mejora la jugabilidad?
a. Incorpora una pequeña asa para llevarla a cualquier sitio.
b. La pantalla LCD es anti-reflejo, por lo que se ve mucho mejor.
c. La carcasa cambia de color al meterla debajo del agua.





4. ¿Y en cuánto a peso, ¿sabrías en qué se diferencia de la Game Boy?
a. La Game Boy Pocket pesa la mitad.
b. Pesan lo mismo.
c. La Game Boy Pocket es algo más pesada porque esta hecha de titanio reforzado anti golpes.



Nintendo España S.A.



5. ¿Qué parte fundamental de la Game Boy original no se ha reducido de tamaño?
a. El logo de Nintendo.
b. La carcasa.
c. La pantalla.

Cupón Participación OCTUBRE

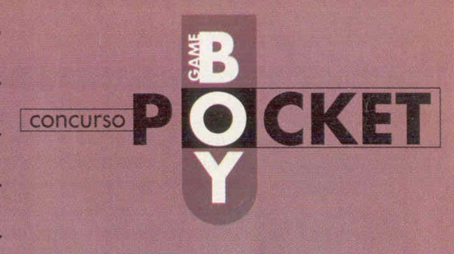
Nombre CARLOS

Apellidos RIBA MUÑOZ

Dirección C/VALENCIA 464 2º 2ª

Localidad BARCELONA

Ciudad BARCELONA C.P. 08013 Tel 2326575



LAS RESPUESTAS CORRECTAS SON: 1 a 2 a 3 b 4 a 5 c

Game Boy Pocket que sorteamos!!



Bases del Concurso Game Boy Pocket

1. - Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN que envíen los cupones de participación, que aparecerán en las revistas de octubre y noviembre, con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Nintendo Acción ; Apdo. de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en el sobre: "CONCURSO GAME BOY POCKET".

2.- De entre todas las cartas recibidas con los dos cupones de participación, que contengan las respuestas correctas, se extraerán CIEN que serán ganadoras de una consola de videojuegos portátil Game Boy Pocket. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 19 de octubre de 1996 al 28 de noviembre de 1996.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de diciembre de 1996 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de enero de la revista Nintendo Acción.

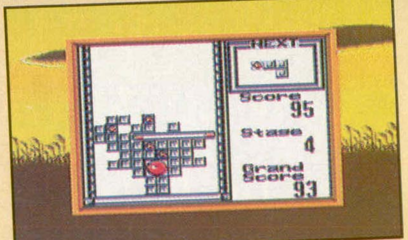
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.

ALUVIÓN DE CARTAS A FAVOR DE QUE CONTINÚE LA LISTA DE ÉXITOS DE NES

No era nuestra intención causar tanto revuelo con el editorial de El Pulso de hace un par de meses. En él efectivamente hablamos de eliminar los éxitos de NES, pero no decíamos cuándo (eso lo dirá la situación) y sí razonábamos el porqué. A la vista de las cartas (y llamadas de teléfono) que hemos recibido protestando por la ¿decisión?, primero nos hemos quedado helados, luego hemos confirmado la lista de 8 bits por un tiempo más y por último nos hemos preguntado por qué esa indignación con el tema, por qué os habéis vuelto todos locos. Escribid, por favor.

EL SUBIDÓN



Llevando el nombre **Tetris** escrito en su partida de nacimiento era de esperar que este juego hiciese fortuna en la vida. Y así le va a **Tetris Blast**: el mes pasado debutaba, entrando como quien no quiere la cosa directamente al quinto peldaño de la lista de GB; en éste se nos ha subido ya hasta el **segundo lugar,** y el que viene...el mes que viene ya se verá, porque en treinta días hay tiempo de echar un montón de partidas y cogerle más vicio todavía.

LA PROMESA

La **segunda aventura de Tintín en la Super** nos viene quitando el sueño desde el mismo instante en que nos enteramos que estaba siendo programada. Primero nos dijeron que el argumento sería una mezcla de **El Templo del Sol** y **Las 7 Bolas de Cristal**, y la alarma empezó a sonar, claro. Pero ahora que hemos recibido las primeras imágenes, nos hemos puesto cardíacos perdidos. ¡Si parecen sacadas del cómic! Lo dicho, ¡queremos tenerlo ya! ¡Que alguien nos lo traiga, por favor!

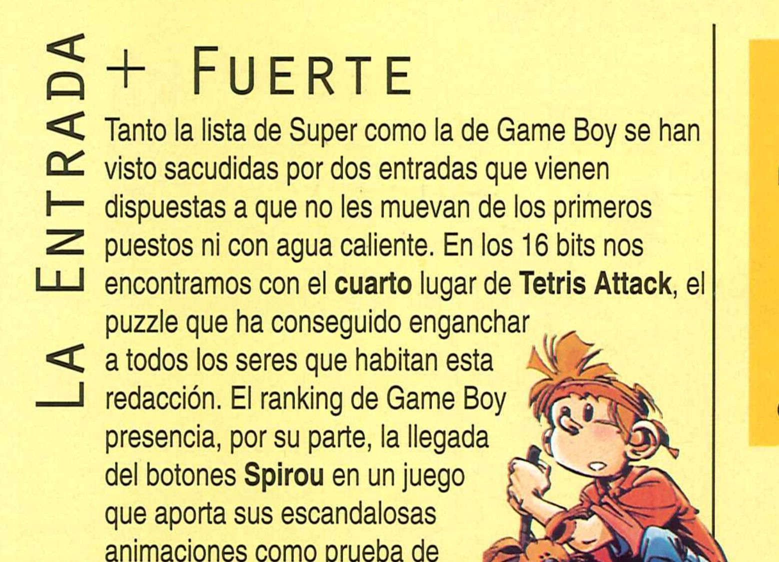


SUPER NINTENDO

Pos.	Juego	Compañía • Género	Mes anterior
1	OLYMPIC SUMMER GAMES	THQ • DEPORTES	=
2	SECRET OF EVERMORE	NINTENDO • RPG	=
3	SUPER MARIO WORLD 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	=
4	TETRIS ATTACK	NINTENDO • PUZZLE	N
5	BREATH OF FIRE II	CAPCOM • RPG	4
6	TOY STORY	NINTENDO • ARCADE	5
7	WORMS	OCEAN • INTELIGENCIA	8
8	DONKEY KONG COUNTRY 2	NINTENDO • PLATAFORMAS	6
9	KILLER INSTINCT	NINTENDO • LUCHA	7
10	MAUI MALLARD	DISNEY • PLATAFORMAS	9
11	KIRBY'S DREAM COURSE	NINTENDO • GOLF	10
12	SPIROU	INFOGRAMES • PLATAFORMAS	11
13	MEGAMAN X^3	CAPCOM • PLATAFORMAS	=
14	TINTÍN EN EL TÍBET	INFOGRAMES • AVENTURA	12
15	CUTTHROAT ISLAND	ACCLAIM • BEAT'EM UP	14
16	DOOM	OCEAN • ARCADE	15
17	I.S.SOCCER DE LUXE	KONAMI • FÚTBOL	16
18	PGA TOUR GOLF´96	THQ • GOLF	17
19	MOHAWK & HEADPHONE JACK	THQ • PLATAFORMAS	=
20	EARTHWORM JIM 2	VIRGIN • PLATAFORMAS	18

La Entrada + Fuerte

Tanto la lista de Super como la de Game Boy se han visto sacudidas por dos entradas que vienen dispuestas a que no les muevan de los primeros puestos ni con agua caliente. En los 16 bits nos encontramos con el **cuarto** lugar de **Tetris Attack**, el puzzle que ha conseguido enganchar a todos los seres que habitan esta redacción. El ranking de Game Boy presencia, por su parte, la llegada del botones **Spirou** en un juego que aporta sus escandalosas animaciones como prueba de que el secreto de su éxito no está sólo en la etiqueta de "**programado en España**".



Game Boy



1	Olympic Summer Games	THQ • Deportes	=
2	Tetris Blast	Nintendo • Puzzle	5
3	Kirby's Blockball	Nintendo • Arcade	=
4	Track & Field	Konami • Deportes	2
5	Spirou	Infogrames • Plataformas	N
6	Donkey Kong Land	Nintendo • Plataformas	4
7	Toshiden	Takara • Lucha	6
8	Tintín en el Tíbet	Infogrames • Plataformas	7
9	Micromachines 2	Ocean • Carreras	8
10	DragonHeart	Acclaim • Aventura	9

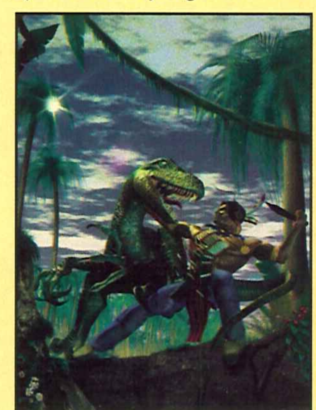
El Rey Del Número 1

La inmensa mayoría de los mortales todavía no lo ha jugado, pero todos saben ya que **Super Mario64** es el mejor videojuego de la historia. La opinión de la prensa especializada es unánime, e incluso la revista **Edge**, la Biblia del sector, lo ha elegido el primero de una lista con los cien mejores títulos de hoy y siempre. Nosotros lo tenemos y estamos completamente de acuerdo. Por eso Mario protagoniza este apartado sin esperar a que su nuevo juego salga a la venta aquí. Total, va a volver a él en cuanto esté disponible...



El + Buscado

Se llama **Turok** y es un **guerrero indio** que anda un poco liado con los viajes temporales y las épocas históricas. Haciendo un juego de palabras podríamos decir que por eso le estamos buscando, pero hay algo más. El aspecto que han dejado entrever los primeros apuntes del juego de Acclaim nos hace pensar que estamos ante algo diferente, un cartucho que **causará impacto** cuando esté al 100% (y no falta mucho). Porque a ver, ¿a quién no le atrae la idea de irse a cazar dinosaurios en el territorio **N64**? Nosotros, desde luego, nos apuntamos a ese safari desde ya mismo.



N.E.S.

1	Wario´s Woods	Nintendo • Puzzle	=
2	Super Mario 3	Nintendo • Plataformas	=
3	Tetris 2	Nintendo • Puzzle	=
4	Megaman 5	Capcom • Plataformas	=
5	El Rey León	Virgin • Plataformas	=

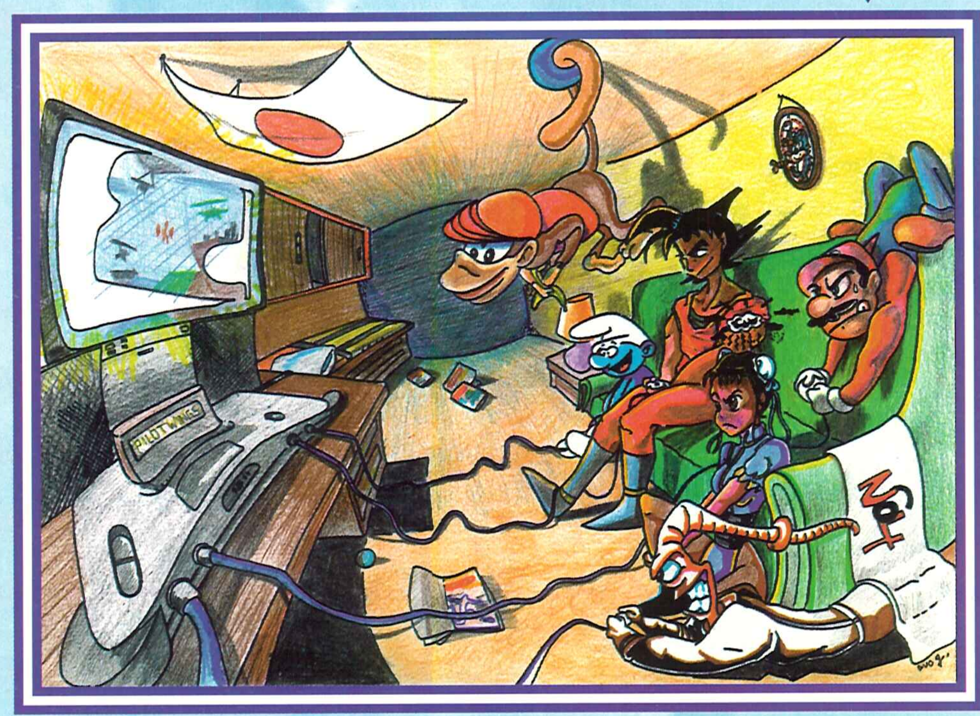
El Mediocre

Con lo que nos fastidia tener que escribir estas líneas y hoy encima ración doble. Nada menos que dos títulos para la portátil se han ganado el dudoso honor de aparecer en El Mediocre de este número. Uno es la **segunda aventura de los Pitufos**, que esta vez se han **quedado cortos** en animaciones y en ritmo de juego. El segundo responde al nombre de **Prehistorik Man**, y le ocurre más o menos lo mismo que al primero. El personaje es muy cachondo, pero cinco fases son muy pocas fases para disfrutar.



ZONA ZERO

EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN





David Mª. Vinagre Laranjeira (Badajoz)

Hasta los protagonistas de los arcades más populares están deseando probar la Nintendo64. Aunque para eso se tengan que montar en un cohete y largarse al espacio. La idea se merece un mochilón de los nuestros.

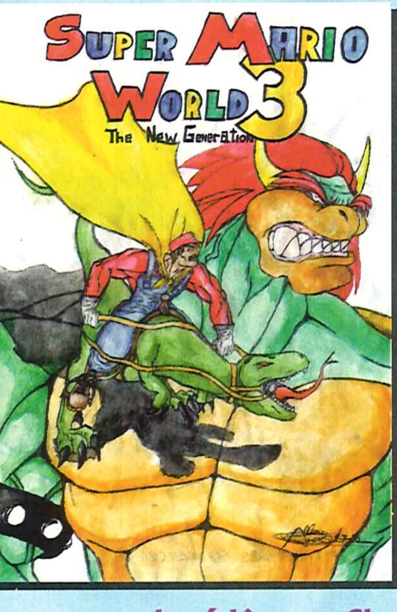
Joseba Landeta Bilbao (Basauri)



Carlos Giménez Reyes (Albacete)

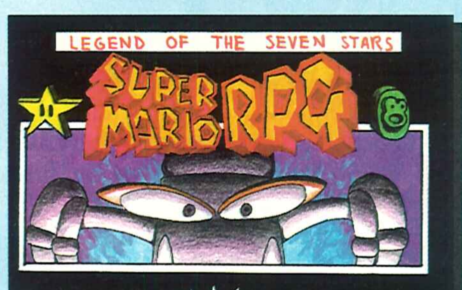


Allan Amores Sorensen (Alicante)



Aitor Soria González (Bilbao)





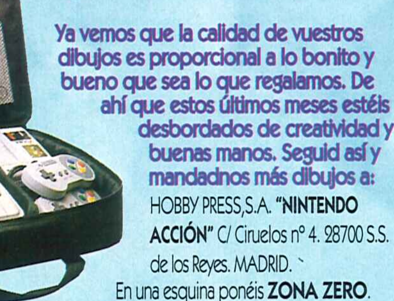


José Antonio Ávila Parra (Barcelona)



José Linares Churruca (Canarias)







¡¡Ponlo todo aquí!!

Ya vemos que la calidad de vuestros dibujos es proporcional a lo bonito y bueno que sea lo que regalamos. De ahí que estos últimos meses estéis desbordados de creatividad y buenas manos. Seguid así y mandadnos más dibujos a: HOBBY PRESS,S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"** C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID. En una esquina ponéis **ZONA ZERO**.

A veces llegan Cartas ...

Trabajadas

ESTIMADOS CONSOLEGAS Y FIELES SEGUIDORES DE ESTA GRAN REVISTA (COMO YO) QUE DESDE EL PRIMER DIA QUE ESTA REVISTA SALIÓ A LA CALLE AQUEL DICIEMBRE DE 1992 LA HEMOS SEGUIDO Y COMPRADO PARA NUESTRA MEJOR INFORMACIÓN DE NUESTRA CONSOLA GAME BOY, NES Y SUPER NINTENDO, QUIERO AGRADECERLES SUS GRANDES CINCO AÑOS Y SUS 45 REVISTAS.

POR LO CUAL ESTA REVISTA LA DECLARO POR LOS PODERES QUE ME HAN DADO LA MEJOR REVISTA REFERIDA A LAS CONSOLAS NINTENDO, Y LA MEJOR DE TODO EL MUNDO Y EL UNIVERSO EN GENERAL.

AQUI NO ACABA TODO EL AÑO QUE VIENE EN ESTE MISMO MES Y EN LA MISMA REVISTA HABRA OTRO AGRADECIMIENTO

NOS HA HABLADO EL CONSOLEGA

ALVARO



Álvaro Arrego Falcón (Zaragoza)

Precoces

Hola me llamo aida y tengo 4 años. ¿Sabéis una cosa?
yo tambien juego al Super Mario Kart y soy "la Princesa"
Os envio un dibujo y un beso.

aida albero

Aida Albero Coderch (L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona)

Con mucho 'morro'

P.D: Mi padre quiere una maleta así que si podeis mandarme otra para mi padre, os lo agradecería mucho.

Un saludo.

Jacobo González Comesaña (Blanes, Girona)

Personalizadas



Samuel Ruiz Santos (Arafo, Tenerife)

En 'cheli'

Agosto-96

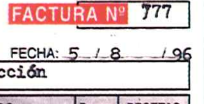
Hola ¿como eshtamo?
¿qué pasha? ¿que yo no me via llevá la barsa pa guardá mi Shuper Nintendo?
Amo hombre, eshto é...
Como nó me la mandei, traigo a mi bashca y no vorvei a vé una conshola en la vía.
Ashí que...
sufrí y tené mucho miro...
¡¡Já, já, já!!

Yo (Yo, sí yo, ¿pasha algo?)

P.D: Ya shabei... ¡¡Já, já, já!!

Mª. Ángeles Vera Martínez (Sevilla)

Con IVA



FACTURA Nº 777

FECHA: 5 / 8 / 96

CLIENTE: Nintendo Acción

CANTIDAD	CONCEPTO	PRECIO	PESETAS
10000	Cartas a su redaccion	40	400000
500	Dolores de cabeza	50	50000
10000	Disgustos	10	100000
5000	Royos de maquina	50	250000
10000	Sellos	30	300000
10000	Folios Din A4	10	100000
10000	Tarjetas con nombre	20	200000
1000	Dibujos guays	50	50000
10000	Litros de lagrimas	40	400000
	Total----$1.850.000		$
	A pagar en efectivo		

Yapci Alonso Reyes (Tenerife)

Bíblicas

LOS Mandamientos de las "Consolas" (Nintendo)

I. No Defraudaras a tus enemigos.
II. Lee Las guias de Nimdendo accion.
III. Utiliza los trucos.
IV. No dejes un lugar por imbestigar.
V. No te desesperaras.
VI. No apagaras la consola.
VII. Si te bloqueas manda una carta a Big N.
VIII. No compres Juegos Japoneses, espera la version PAL.
IX. Ten los dos mandos en la consola.
X. Comprate Nintendo Accion.

José Enrique Bueno Vilches (San Lucar de Guadiana, Huelva)

Tintín en el Tíbet

Game Boy

Aventuras y desventuras de un reportero en la tierra de los lamas

Fase 1: El tren



Preparaos a disfrutar como nunca de una historia que cuenta con todo tipo de ingredientes: acción, misterio, aventura y sobre todo muchos peligros. Gracias a los chicos de Bit Managers, hemos preparado toda una colección de mapas en los que marcamos las zonas importantes, los caminos correctos y las acciones definitivas para continuar la aventura. Esperamos que todo os sea de ayuda y, de paso, que os sirva como estímulo para adentraros en el Tintín que viene.

David García

Soltad aquí la caja y subíos en ella. De esta manera podréis saltar y evitar el humo de la locomotora.

Todas las maderas que están señaladas son muy frágiles. Saltad deprisa o se romperán.

¡Ya está...! ¡Ya lo tengo!

Tintín comienza en este punto. Debe intentar que no chocar con nada y que el scroll no le alcance.

TINTÍN EN EL TÍBET
GAME BOY

El truco definitivo

Aprovechando el destripe que nos estamos marcando de Tintín, nada mejor que un buen truco con el que saltaros a la torera el increíble nivel de dificultad.

Veamos, para conseguir ser ***inmune a la mayoría de los objetos del juego*** *no tenéis más que presionar* ***Arriba, Derecha, A, Abajo, Izquierda, A, Arriba, Derecha, A, Abajo, Izquierda y A*** *en la pantalla de copyright.*

Además, para poder ***seleccionar fase, probad a pulsar Arriba, Derecha, B, Abajo, Izquierda y B*** *en esa misma pantalla. Una vez que comience el juego, pausadlo presionando* ***SELECT y pulsad simultáneamente A y B****. Aparecerá un extraño menú en el que, pulsando derecha o izquierda, veréis el nombre de todas la fases.* ***Seleccionad una y pulsad START****.*

Lo mejor de todo es que es posible utilizar los ***dos trucos a la vez****. Y también que funciona seguro, porque nos los han pasado los programadores.*



Fase 2: El hotel

Coged el ascensor hasta el cuarto piso.

La tele os informará de la tragedia. Ahora debéis ir a recepción y hablar con el conserje.

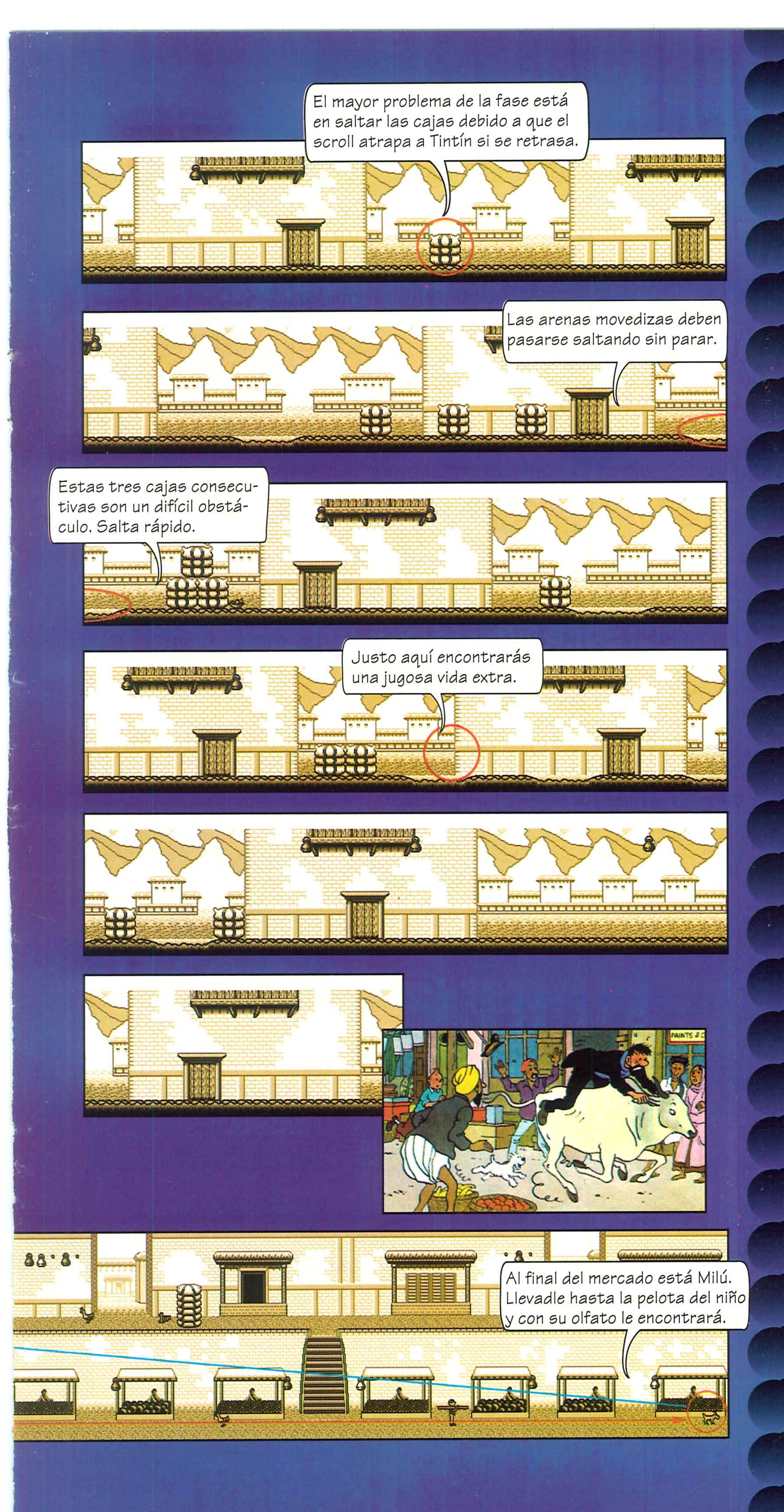
Si en el piso al que os mandan no está Haddock, deberéis hablar con los personajes marcados en azul.Os enviarán a otro punto.

El conserje os enviará a un piso determinado.

Fase 3: El mercado

El niño os pide que le sigáis, pero es imposible. Por fortuna, olvida allí su pelota.

Primero hablad con este señor para que os dé la primera pista: buscad a su hijo.



MADDEN 96
SUPER NINTENDO

Súper equipos

*¿Creíais que ya lo habíais visto todo en Madden 96? Falso. Aquí os presentamos dos nuevos equipos y de los buenos. Uno es el **Players Inc**. y el otro el **EA Sports Team** (con esos nombres deben de ser de lo mejorcito de la liga).*

*Para participar con el primero, situaos sobre el equipo de los **Panthers** y presionad los botones **L, Y, B, R, A, R e Y**.*

*Para el EA Sports, colocaos sobre la opción **All-Madden squad y pulsa B, A, L, L y SELECT**.*

POCAHONTAS
GAME BOY

Passwords de película

FASE 2: KPGXH4T8
FASE 3: CMQZB6R1
FASE 4: JWDLF7K5
FASE 5: TGNDX3V9
FASE 6: HFSBD2M6
FASE 7: QZJRL1W4
FASE 8: BPXCV7Z3
COLORS OF THE WIND: SDLFT8G2
FASE 9: RWHJX9Z5
FASE 10: MVNGB4C6
FASE 11: KCQTD3W1
FASE 12: TBPRG5H8
FASE 13: QFCMX2B9
FASE 14: VDHKS6L7
FASE 15: BNJHZ1R9

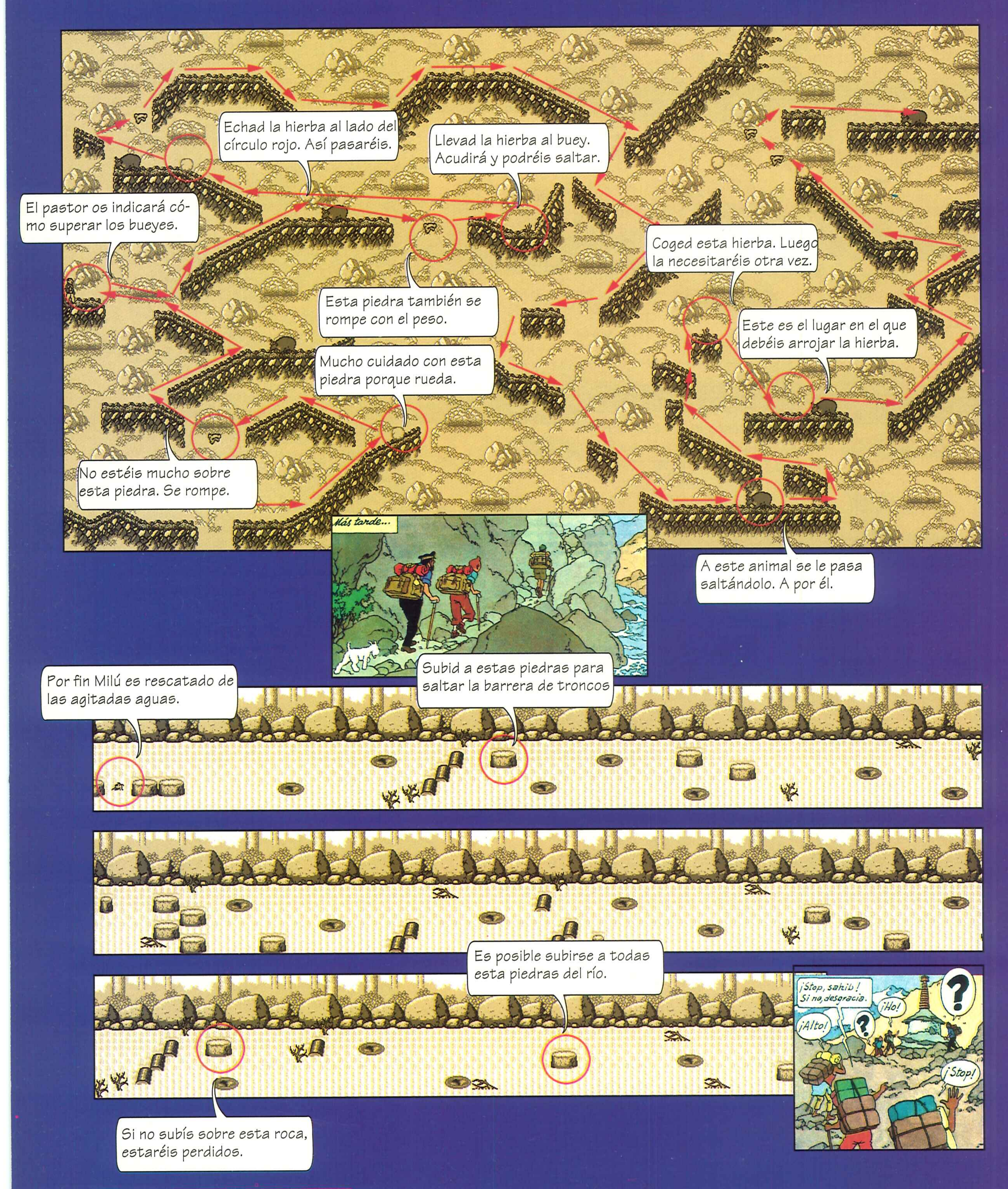
PILOTWINGS
SUPER NINTENDO

Otra ración de claves

Tanto hablar de Pilotwings de Nintendo 64 nos ha hecho recordar que el original se merece también un poco de atención:

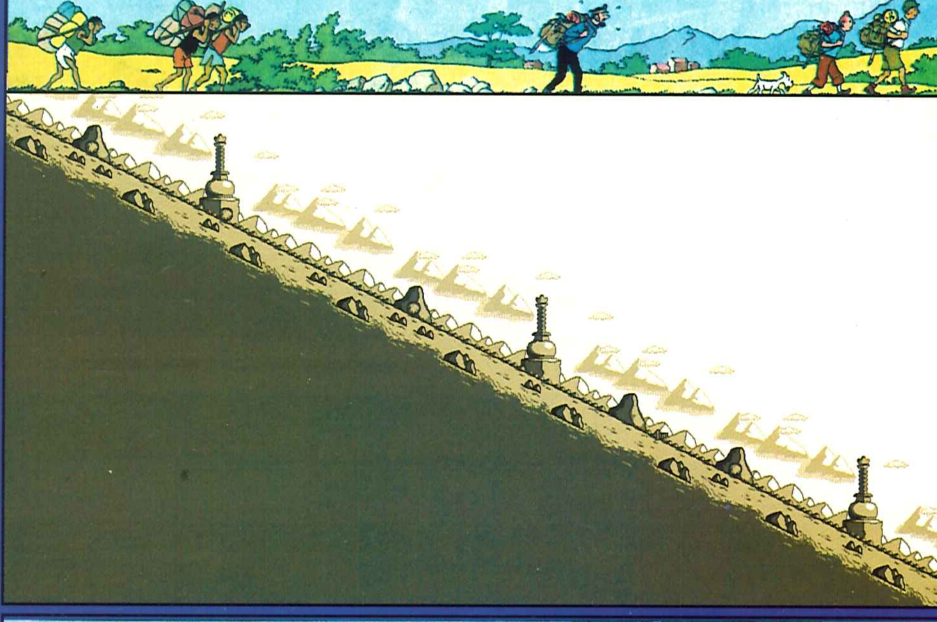
NIVEL	CÓDIGO
AREA 2	985206
AREA 3	394391
AREA 4	520771
AREA 5	400718
AREA 6	773224
AREA 7	165411
AREA 8	760357
Misión 1 del helicóptero	108048
Misión 2 del helicóptero	882943

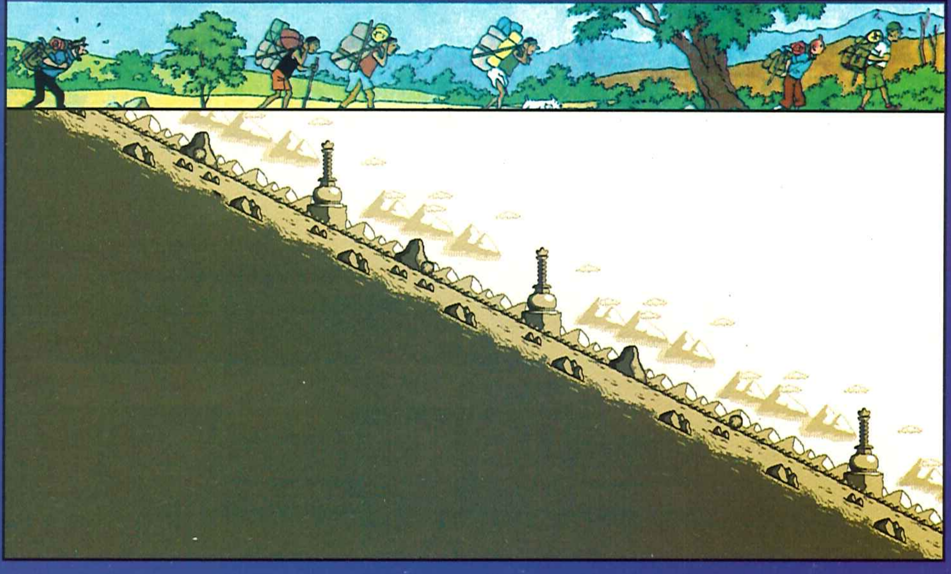
Fase 4: La montaña



Fase 5: La ladera







KILLER INSTINCT

GAME BOY

Spinal se convierte en todos los luchadores

Gerardo Moreno *nos envía desde* ***Alcalá de Henares****, Madrid, un suculento truco para la versión portátil del Killer. Dice nuestro amigo que si queréis que* ***Spinal se transforme en el luchador contra el que estéis peleando****, sólo tenéis que hacer lo siguiente:*

Teletransportaos *delante o detrás del rival en cuestión (mejor delante). Mientras os teletransportáis, haced un* ***Boneshaker y Patada + Derecha, Abajo-derecha, Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda****. Cuesta, pero sale.*



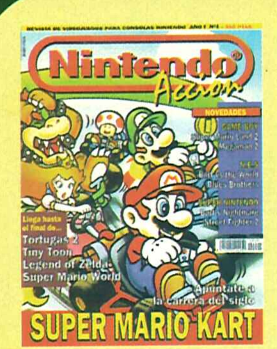


MK II

SUPER NINTENDO

Nuevo fatality de Shang Tsung

Atención al truco de nuestro lector ***José Pérez, de Carmona (Sevilla)****, porque es de los que hacen época. Sin dilación:* ***Ganad el primer combate*** *normalmente y en cuanto lo hagáis,* ***pulsad el puño bajo. Mantenedlo así durante toda la pelea (y no vale utilizar patadas****, que luego no sale), ganad y en cuanto aparezca lo de* ***Finish Him!, contad hasta cinco y soltad el puño bajo****. Si todo ha salido bien, Shang se transformará en Kintaro y* ***partirá a su enemigo por la mitad.***



NA 1. Guías: Super Mario World • Tortugas Ninja 2 (GB) • Legend of Zelda (NES) • Tiny Toon (GB)



NA 2. Guías: Street Fighter II • Bart vs. the World (NES) • Hook (GB) • Super Tennis • Mario NES Open • Super Mario World



NA 3. Guías: Bart's Nightmare • Star Wars (NES) • Battletoads (GB) • SF II • Maniac Mansion (NES) • Dragon's Lair (GB) • Super Mario World



NA 4. Guías: Battletoads (NES) • Super Adventure Island • Batman (GB) • Tom & Jerry (NES) • Megaman (GB)



NA 5. Guías: Super Star Wars • Dr. Franken (GB) • Batman, Return of the Joker (NES) • Super Parodius • Panic Restaurant (NES) • S. Mario Land II (GB)



NA 6. Guías: Prince of Persia (GB) • The Magical Quest • Megaman II (GB) • Legend of Zelda • T2 Coin Op (GB) • Hammerin' Harry (NES)



NA 7. Guías: Tortugas Ninja IV • Robocop 3 (NES) • Crash Dummies (GB) • Rockin' Kats (NES) • Another World • The Jetsons (GB) • Super Swiv



NA 8. Guías: Jacky Chan's (NES) • Another World • Joe & Mac (GB) • Pushover



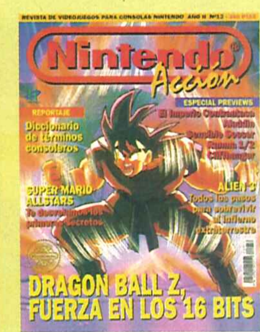
NA 9. Guías: Tiny Toon Adventures • Robocop 3 • Hudson Hawk (GB) • Another World



NA 10. Guías: Super Probotector • Little Samson (NES) • Asterix (GB) • Final Fight



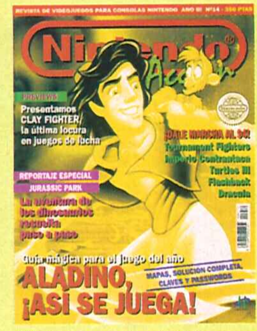
NA 11. Guías: The Flintstones (GB) • King Arthur's World • Rescue of Princess Blobette (GB) • Little Samson (NES)



NA 12. Guías: Super Mario All Stars • Alien 3



NA 13. Guías: Super Mario Kart • Alien 3 (GB) • Street Fighter II Turbo • Bubsy • Alien 3



NA 14. Guías: Jurassic Park • Aladdin • Bubsy • Zelda (GB) • Addams Family



NA 15. Guías: Dragon Ball Z • Starwing • Turtles in Time



NA 16. Guías: Ranma 1/2 • Legend of Zelda (GB) • Mortal Kombat



NA 17. Guías: Empire Strikes Back • Legend of Zelda (GB) • Tiny Toon 2 (GB) • NBA Jam • Ranma 1/2



NA 18. Guías: Equinox • Empire Strikes Back • Legend of Zelda (GB) • NBA Jam • Plok



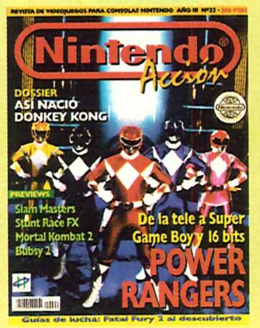
NA 19. Guías: Skyblazer • Equinox • Jurassic Park • Legend of Zelda (GB)



NA 20. Guías: Wario Land (GB) • Young Merlin • Equinox



NA 21. Guías: Wario Land (GB) • Megaman X • Young Merlin



NA 22. Guías: Fatal Fury 2 • Legend of Zelda (GB) • Megaman X • Young Merlin



NA 23. Guías: El Libro de la Selva • Legend of Zelda (GB) • Young Merlin



NA 24. Guías: Clayfighters • Art of Fighting • MK II • M. Kombat II (GB) • Stunt Race FX • Super Metroid



NA 25. Guías: Donkey Kong (GB) • MK II • Shaq-Fu • Samurai Shodown



NA 26. Guías: Donkey Kong Country • Metroid II (GB) • Duck Tales II (GB) • Double Dragon V



NA 27. Guías: DKC • Super Metroid • Batman & Robin • Jurassic Park 2 • Metroid II (GB)



NA 28. Guías: Donkey Kong Country • Secret of Mana • Monster Max (GB)



NA 29. Guías: DKC • Secret of Mana • Monster Max (GB) • Metroid II (GB) • Duck Tales II (GB)



NA 30. Guías: NBA Jam T.E. • DKC • Killer Instinct (Arcade) • Secret of Mana • Monster Max (GB)



NA 31. Guías: True Lies • DKC • Monster Max (GB) • Earthworm Jim • Secret of Mana



NA 32. Guías: Kirby's Dream Land 2 (GB) • I. Superstar Soccer • Earthworm Jim • DKC • Unirally • True Lies



NA 33. Guías: Illusion of Time • Demon's Crest • Secret of Mana • Earthworm Jim • Kirby's Dream Land 2



NA 34. Guías: Judge Dredd • Super Punch Out • Kirby's Dream Land 2



NA 35. Guías: Hagane • Jungle Strike • Illusion of Time



NA 36. Guías: Killer Instinct • Illusion of Time • Castlevania X • Primal Rage



NA 37. Guías: Batman Forever • Primal Rage • Killer Instinct



NA 38. Guías: Mortal Kombat 3 • Doom • Yoshi's Island



NA 39. Guías: Killer Instinct & MK 3 • Tintin en el Tibet • DKC 2 • Doom • Yoshi's Island



NA 40. Guías: Yoshi's Island • DKC 2 • Megaman 7 • FIFA '96 • Super Bomberman 3 • Tintin en el Tibet



NA 41. Guías: Weapon Lord • Earthworm Jim 2 • DKC 2 • Yoshi's Island • Doom • DK Land (GB)



NA 42. Guías: DKC 2 • Earthworm Jim 2 • Killer Instinct (GB) • Yoshi's Island



NA 43. Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2



NA 44. Guías: Secret of Evermore • Yoshi's Island • DKC 2 • Spirou



NA 45. Guías: Olympic Games (SN-GB) • Yoshi's Island • Spirou • DragonHeart • Especial trucos




NA 46. Guías: Kirby's Blockball (GB) • Mohawk • Toy Story (GB) • Yoshi's Island

Y si ya tienes tantos números que la acción de desborda, pide ahora mismo tus tapas y tendrás siempre a mano toda la información ordenada de manera sencilla y cómoda.

Y por sólo 950 pts.

¿Buscas respuestas?

Nintendo Acción las tiene todas.



No te preocupes. Si te has atascado en tu juego favorito y no sabes cómo seguir, te lo vamos a poner **fácil**. Busca en estas páginas el número de Nintendo Acción donde publicamos la guía de trucos que necesitas y… problema **solucionado**. Nos llamas a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h. y te mandaremos por correo ese ejemplar que andabas buscando. Si prefieres pedirlo por correo, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Toy Story

El final de una historia de juguetes

Por fin llegamos al final de esta aventura protagonizada por juguetes. En las siguientes líneas (y mapas) podréis descubrir el desenlace final de la historia de Woody y Buzz. Pero para los que estéis ansiosos por conocer los últimos instantes del juego, debéis saber que aún os quedan por recorrer unas cuantas fases con sus correspondientes peligros y sorpresas... aunque también es cierto que con esta jugosa colección de mapas y estrategias que os ofrecemos en estas páginas no creemos que vayáis a tener muchos problemas. Simplemente, poneos a leer y a mirar lo más atentamente que podáis, y veréis todo lo que os hace falta para culminar con éxito vuestro periplo por la aventura de Disney. En fin, que a juguetear tocan, chavales.

David García



Fase 6: Pizza Planet





Objetivo: Woody debe avanzar hacia la derecha **camuflado bajo el aspecto de un vaso de Coca-cola**. El lugar, una **pizzeria** de cuyas mesas **caen constantemente trozos de pizza, servilletas de papel en forma de aviones o botes de refrescos,** éstos desde las máquinas del local. Evitar todos los obstáculos no resulta nada fácil. Necesitaréis una buena dosis de paciencia y otra de precisión. Y recordad que en cuanto veais una máquina de refrescos, un bote aparecerá a las primeras de cambio. O sea que tendréis que estar preparados para saltar tan rápido como podáis.

Paso a paso:

1- **Avanzar por la pizzeria evitando los objetos.**

Fase7: En el interior de la máquina

__Objetivo__: Fácil, **encontrar la salida de la máquina**. Los obstáculos con los que Woody se encontrará van desde las **barreras eléctricas** a las **sierras mecánicas** descontroladas, pasando por una **infinidad de plataformas**. Estas últimas son las más complicadas, y en más de una ocasión deberéis realizar un salto de fe (sin ver la plataforma sobre la que debéis caer). Después de algunos intentos, descubriréis que lo mejor es **saltar justo en el momento en que la plataforma de destino esté a punto de desaparecer**. Como veréis en el mapa, tan sólo hay un camino, por lo que perderse es imposible. Las barreras hay que destrozarlas con el látigo para poder continuar la aventura.

Paso a paso:

1- **Eliminar las barreras**.

2- **Avanzar por las plataformas**.

3- **Avanzar por las plataformas móviles.**

WOLFENSTEIN 3D

SUPER NINTENDO

Códigos asesinos

No penséis que porque últimamente le prestemos más atención a Doom, se nos ha olvidado este titulazo de Imagineer. En absoluto. Y para demostrároslo, ahí van unos cuantos passwords.

Mission 1:
TRKKHB VHJPDH VVTLLI
Mission 2:
RLTLHH RVKLRR SLHQQN SVKLSV
Mission 3:
PLDFDT PVCFNN



MICRO MACHINES

GAME BOY

Opciones ocultas

Como seguro que aún te echarás tus buenas partidas a este clásico de los autos locos para Game Boy, vamos a servirte en bandeja un truco de los que ya no quedan. Nada menos que un menú oculto lleno de cheats y esas cosas. Vamos a ver, ***en la pantalla del título, pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha y por último Select.***

AXELAY

SUPER NINTENDO

Vidas infinitas

Bien pues seguimos de clásicos, esta vez con un truco tan matador como el juego de marras. Se pausa el juego en cualquier momento, se quita la pausa y se vuelve a poner. Se pulsa ***Select, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Y, B, A, X.*** *Se despausa y, si ves la palabra* ***MUTEK*** *es que todo ha ido bien.*

Fase8: Un paseo por el escritorio de Sid

A

A-B

B-C

C-D

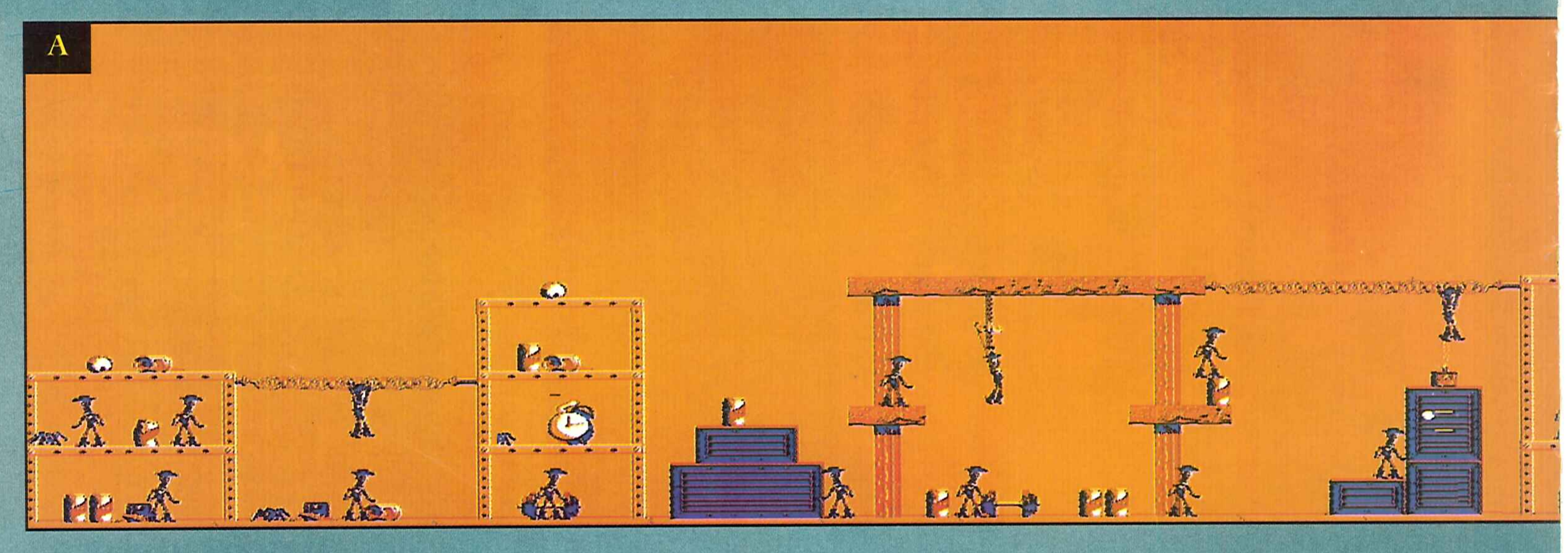
D-E

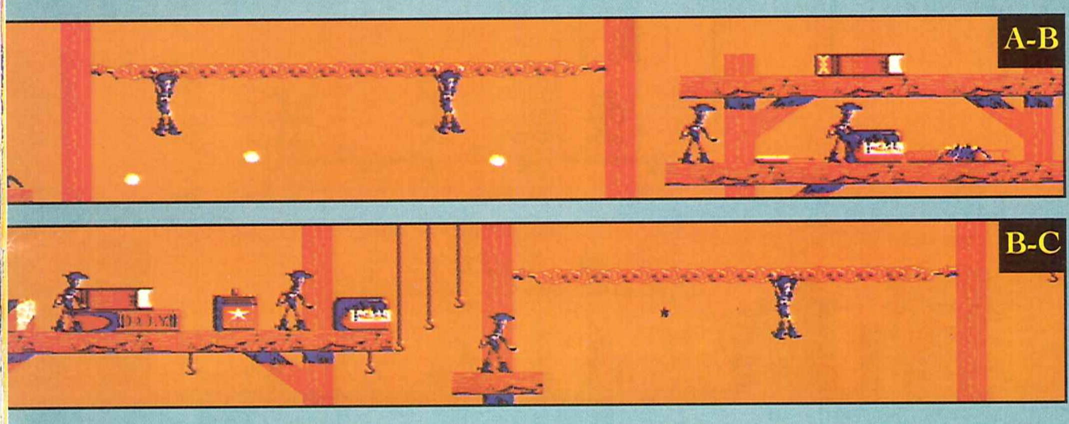
D-E

E-F

E-F

Fase9: La batalla de los juguetes mutantes







Objetivo: Avanzar por el escritorio. En determinadas zonas será vital **usar el látigo**: nos referimos a esos ganchos que cuelgan del techo. Debéis **saltar agarrándoos a ellos,** balanceaos y de nuevo saltar para llegar a lugares seguros.

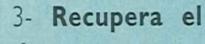
Hacia la mitad de la fase, Woody recibe la desagradable **visita de Sid** (arrojándole un puñado de pimienta) y entonces **perderá su habilidad para saltar**, o sea que sólo podrá avanzar hacia delante o hacia atrás (y a toda velocidad) hasta que alcance un **tazón de agua** (parecen krispies) en el que calmar el escozor que recorre todo su cuerpo.

Paso a paso:

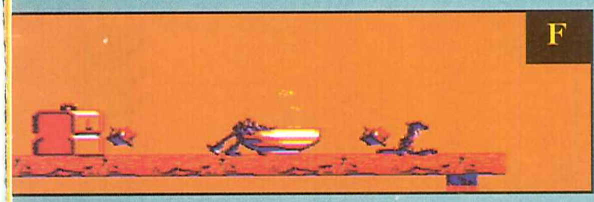
1- **Avanzar utilizando el látigo**.

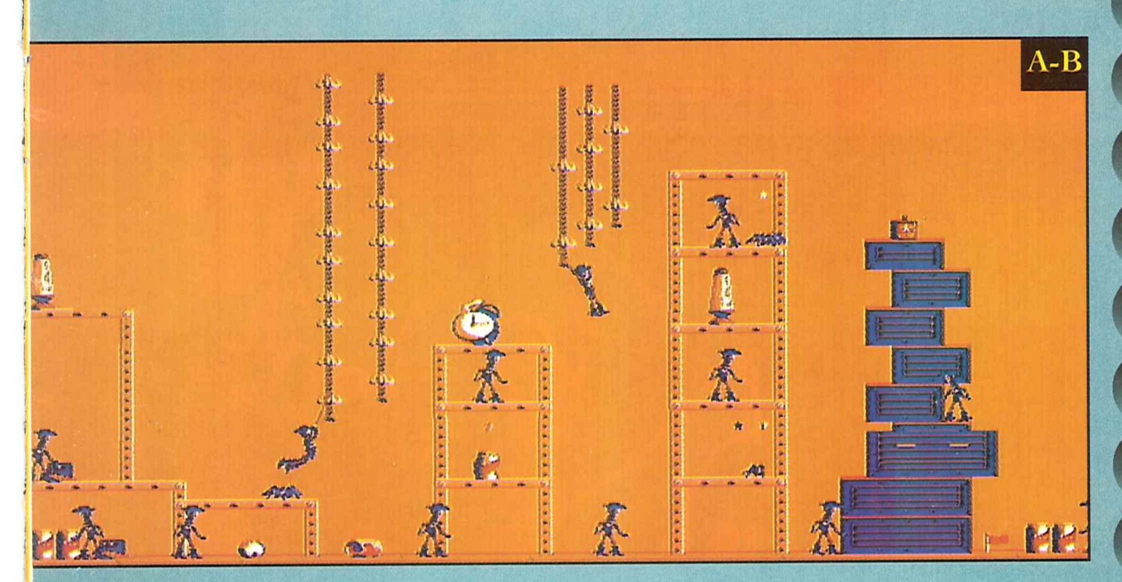
2- **Pérdida de la habilidad para saltar**.

3- **Recupera el salto**.

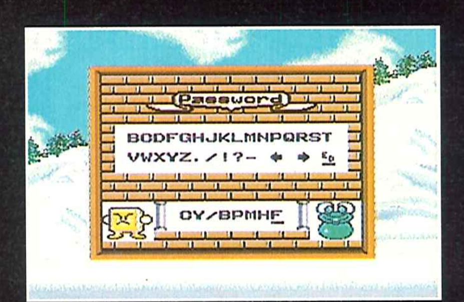








TETRIS BLAST
GAME BOY
Primeros passwords



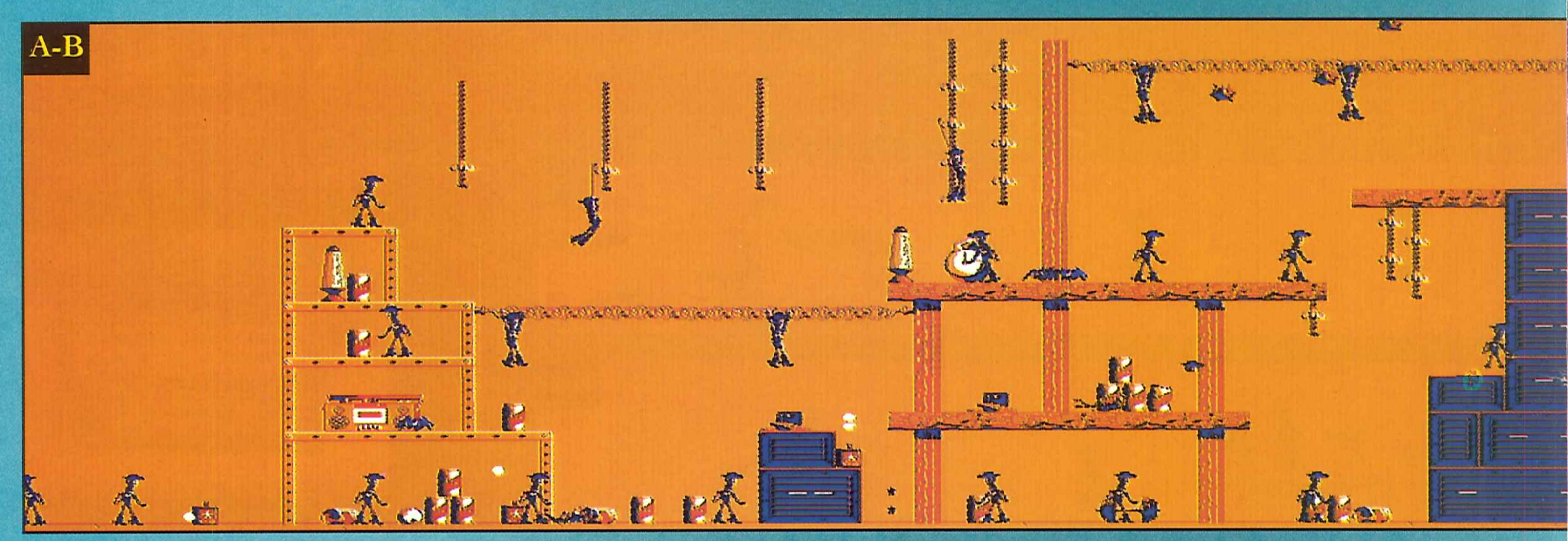
No ha hecho más que salir a la calle el juego de Nintendo, y media España ya nos está inundando con passwords del juego... para que les regalemos los guantes. Vale, pero éstos os los repartís:

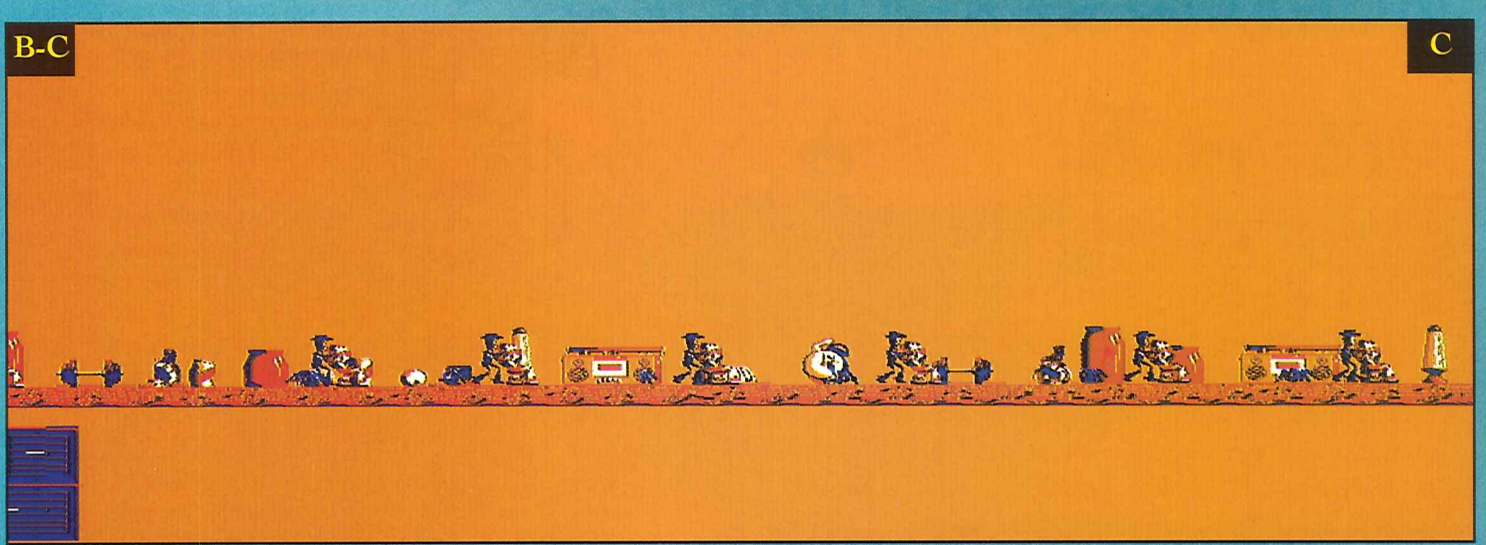
ZFFFJJJF
B/MMLLKB
XSDDGGDM
KCWGLLHK
VG.LJJDM
K.TDGGMF
XZSCDDKK
DFMYLLDD
YGCPDDHL
GVMYLLCJ
V/JVDDGK
CJXTBBCF
!L.YLKKL
LXWTBMMB
VSRPDCCH
KBCDTFDF
XDFGYKJF
F!CDTFCM
TTGHPMJB
DBVGYKGD
JRCRCKB
CY/BPMHF



KI2
ARCADE
Juega con Gargos

Para controlar al jefazo de KI2, en la pantalla de selección de luchador, mantén ***pulsado arriba y presiona 3, 2, 5, 6, 2, 1, 4, 5.***





Fase 10: La persecución

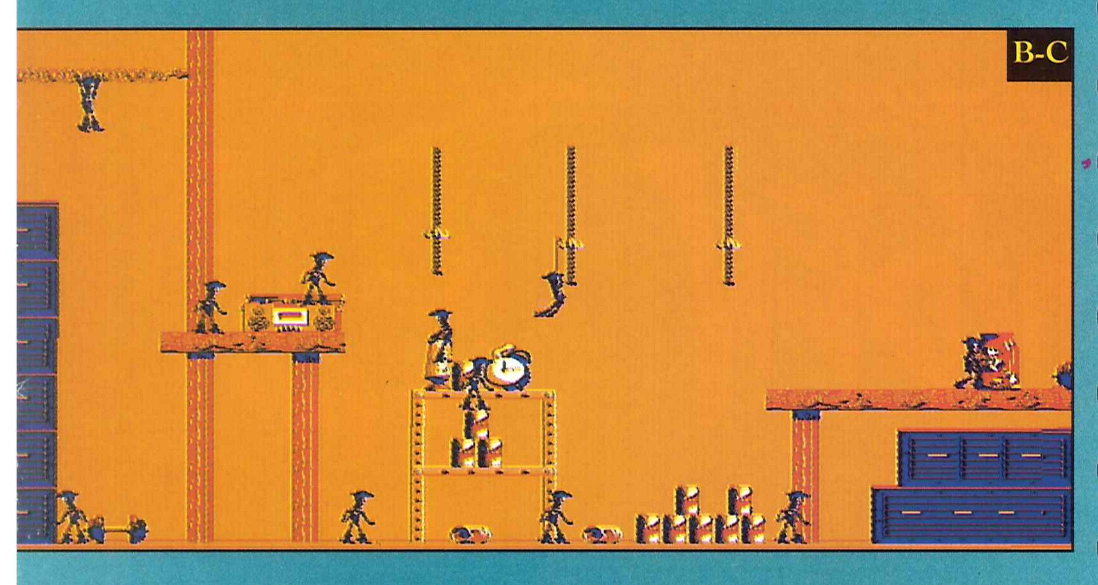


Objetivo: Este es el final, así que concretos, preparad los dedos y sobre todo ¡no perdáis los nervios ahora! Con los que os ha costado llegar hasta aquí... Bien, pues para llegar sanos y salvos al final de esta larga aventura basta con **sobrevolar los coches, semáforos, túneles y el enorme camión final**. El mapa no muestra todos los obstáculos, pero sí los más significativos. Haceos a la idea de que **toda la fase es como lo que veis, pero repetido una y otra vez**.

Una vez sobrepasado el furgón rojo del final, **descended hasta encontrar el coche, chocad contra él y todo habrá acabado**.

Paso a paso:

1- **Evitar obstáculos: coches, semáforos, árboles.**
2- **Sobrevolar el camión.**
3- **Descender hasta el coche y acercarse lo más posible a él. Suficiente.**



Objetivo: Avanzar hasta el final de la fase utilizando el látigo de Woody. Es **imprescindible ir por las alturas**, puesto que el tamaño de las cajas impide que el vaquero-muñeco avance si no es por lo alto. La manera de hacerlo pasa por **balancearse con la ayuda del látigo**, pero antes debéis **agarraros a los ganchos que sobresalen de las cuerdas**. La última caja es la más alta y para llegar hasta ella tendréis que balancearos por los ganchos más altos de las cuerdas.

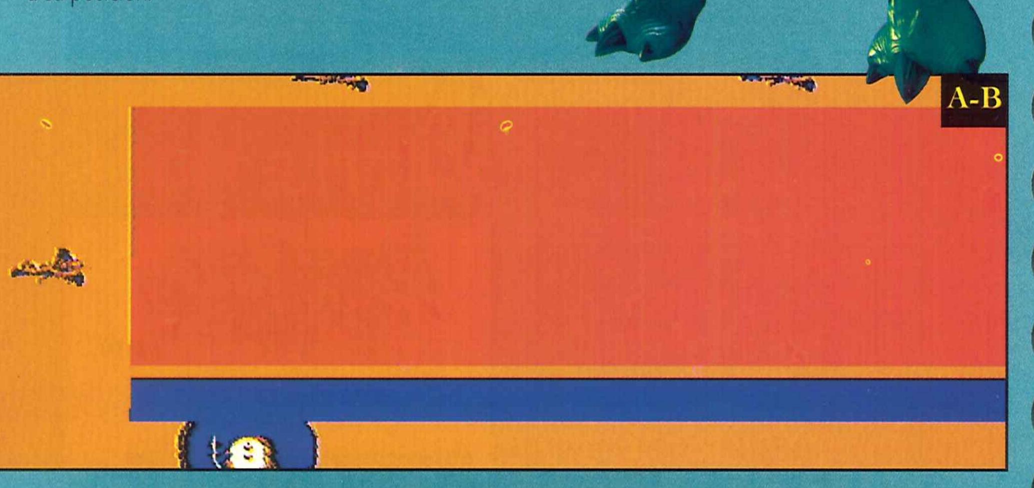
Al final de la fase, **Woody debe empujar a Buzz y utilizar su puño** para hacer que los juguetes retrocedan. Finalmente, Buzz debe volver a su posición.

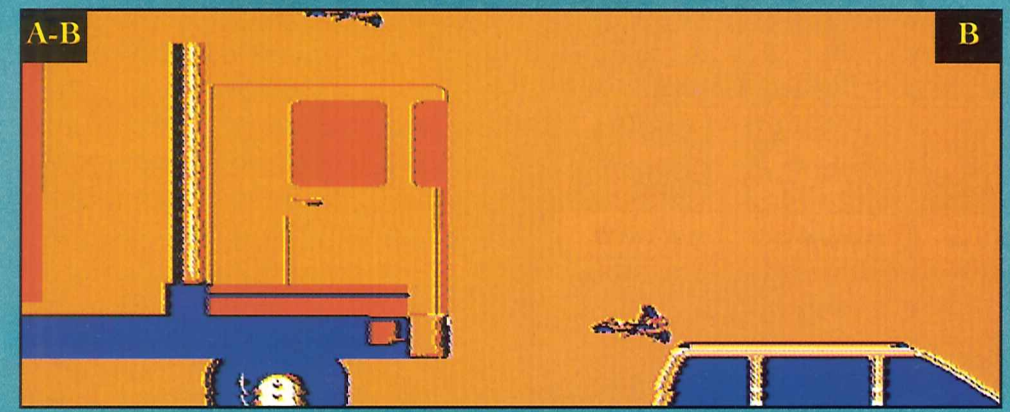
Paso a paso:

1- **Avanzar por las alturas con el látigo**.

2- **Evitar las enormes cajas**.

3- **Empujar a Buzz y colocarlo en su lugar**.



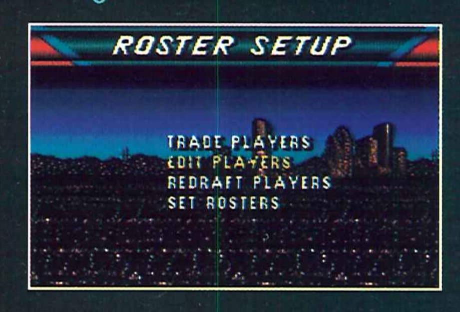


NBA LIVE 96
SUPER NINTENDO
Nuevos jugadores secretos

*Ahí va un truco para incondicionales de juego y basket. Nos lo ha pasado el amigo **Iván Bort Gual**, que escribe desde **Villarreal, en Castellón**, y es toda una oda a la persistencia. El tío se ha cogido un libro sobre la NBA y se ha puesto a localizar **nuevos jugadores** que estuvieran predefinidos pero no aparecieran en el juego. Y nada más y nada menos ha dado con todos éstos. Sus nombres no os sonarán demasiado, porque estos chicos son **Rookies** o lo que es lo mismo **novatos**, y aún no se han abierto camino en el difícil mundo de la NBA.*

*Para ponerlo en marcha es muy simple. Seleccionáis la opción **Roster Set Up** y luego **Edit Player** en el menú que aparece a continuación. Donde pone nombre, metéis lo siguiente:*

HENDERSON	STOUDAMIRE
CAFFEY	STACKHOUSE
PARKS	WHITFIELD
MCDYESS	FOSTER
RATLIFF	OSTERTAG
DECLERCQ	MOTEN
HOIBERG	WALLACE
RESPERT	MARAVICH
GARNETT	NELSON
BENNET	MCHALE
O´BANNON	MCDONALD
VAUGHN	SURA
THOMPSON	MIKAN
CHILDRESS	WILLIAMSON
SNOW	





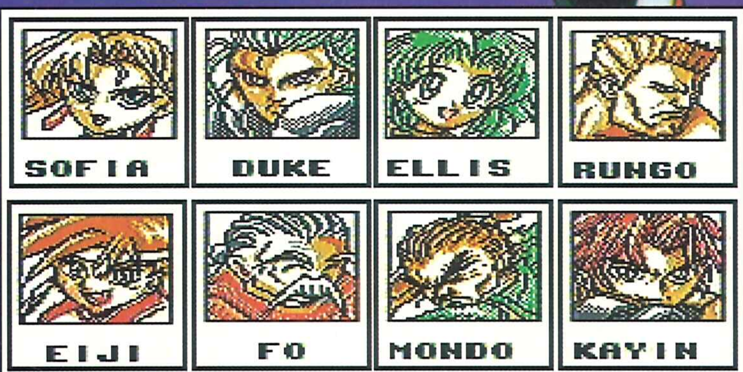
Game Boy



La guía de combate definitiva

Una vez más, os ofrecemos una guía con los movimientos secretos más espectaculares de un cartucho de lucha. Esta vez se trata de Toshinden, la genialidad de Takara para Game Boy. a la que hemos descubierto combos espeluznantes y una serie de trucos con los que podréis acceder a diversas modalidades ocultas. Disfrutadlo, pequeños saltamontes.

David García



SUPER TRUCOS

JET MODE



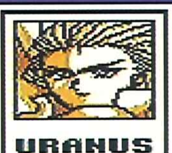
Esta modalidad de juego tan sólo es efectiva si estás jugando con un **Super Game Boy**. Su función es **acelerar la velocidad del juego**, lo que redunda en combates espectaculares. Para acceder a esta variante espera a que aparezca la pantalla de título y presiona **Arriba, Arriba, Select, A, Abajo, Abajo, Select y B**. Sabrás que funciona si el título del juego se vuelve de color azul, como en esta pantalla.

CONTROLAR A LOS JEFES











En la pantalla donde **Ellis comienza a moverse**, presiona rápidamente **Arriba, Abajo, A, B, Derecha, Izquierda, A y B.**

BATTLE MODE



En la pantalla que tienes justo encima, presiona **Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Select, A, Select y B**.

Accederás a un **modo de batalla totalmente automático**, en el que tendrás que conformarte con **mirar los enfrentamientos que se marca la consola** contra ella misma. Como curiosidad no tiene precio, y al final hasta resulta entretenido.

MODO ESPECIAL

Esta segunda opción **incrementa el nivel de dificultad** y ofrece a cada luchador un nuevo movimiento especial. Si quieres utilizarla, presiona **tres veces SELECT en la pantalla con el logo de TAKARA**. Sonará un pitido.



GOLPES ESPECIALES

(Válidos solo para el modo especial)

GAIA



AGUA AZUL: DERECHA, ABAJO, ABAJO-DERECHA + B.

FIN FATAL: DERECHA, ABAJO-DERECHA, ABAJO, ABAJO-IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA + B (cuando la barra de energía esté parpadeando).

FUEGO ROJO: ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA + B.

VIENTO VERDE: ABAJO, ABAJO-IZQUIERDA, IZQUIERDA + A

MONDO

GORIKI SENPUJIN: ABAJO, ABAJO-IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO-IZQUIERDA, IZQUIERDA + A y B.



RAIJEN SHOHEKI: IZQUIERDA, IZQUIERDA-ABAJO, ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA + A.

MEGAMAN 7

SUPER NINTENDO

Melodía oculta

*En la pantalla de selección de fase, sitúate sobre **Shade Man** (no debe estar acabada la fase) y mantén presionado el botón **B**. Escucharás una melodía de un famoso juego de Capcom. Por ahora no diremos de cuál se trata, pero si eres un fanático de la Super enseguida lo sabrás.*

REAL MONSTER

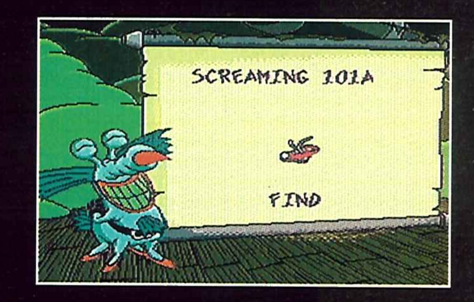
SUPER NINTENDO

Un par de curiosidades



*Con estos trucos no te acabarás el juego, ni siquiera te ayudarán, pero al menos son divertidos. El primero es algo así como un **test de sonido**. Presiona **A, B, X e Y** en la pantalla de Nickelodeon. Cuando la imagen esté fija, pulsa diferentes direcciones del pad y escucharás un montón de sonidos curiosos.*

*El segundo hará parpadear al bicho que sale en pantalla anunciando la fase. Basta con que presiones alternativamente los botones **L y R**.*



NHL'96

SUPER NINTENDO

Equipos ocultos

*Pon en marcha el juego y deja que corra la demo hasta que aparezca la pantalla de título. Cuando los créditos estén pasando por la pantalla, mantén presionado **Select** y pulsa rápidamente los botones **L y R**.*

*A continuación, pulsa **Start** e introdúcete en la **pantalla SETUP**. Si todo ha funcionado correctamente, verás que allí aparece la palabra **"K-rog"**. Podrás seleccionar los cuatro equipos ocultos.*

DUKE B. RAMBART



GRAN CRUCE: ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA, ABAJO-DERECHA, DERECHA + B.

EL ATAUD DE LAS ROSAS: ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA + A.

ELLIS

DANZA MORTAL: IZQUIERDA, ABAJO-IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA + B (Cerca del adversario).



SOFIA



ANILLO DEL TRUENO: ABAJO, ABAJO-IZQUIERDA, IZQUIERDA + B.

CARGA DE HOMBRO: IZQUIERDA, ABAJO-IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA + A.

ANILLO DEL TRUENO AEREO: DERECHA, ABAJO, DERECHA + B (en el aire).

KAYIN AMOH

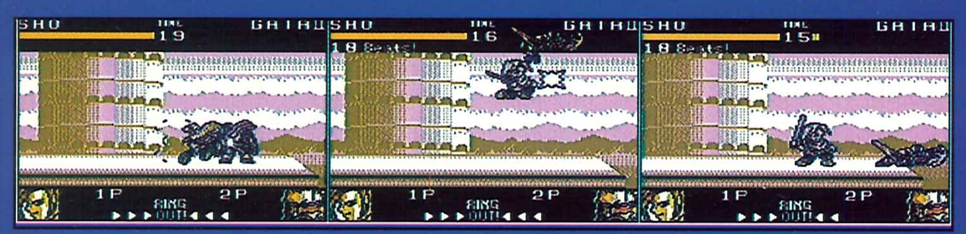
LAS PUERTAS DEL INFIERNO: ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA, ABAJO-DERECHA, DERECHA + A y B





RUNGO IRON

SUPER PALIZA: IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO-IZQUIERDA + A y B (presiona y luego suelta).





SHO **GOKURAKUMON**: ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA, ABAJO-DERECHA, DERECHA + A y B.



SHISHO-TENSET: ABAJO, ABAJO-IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA + B (frena el ataque de tu oponente).



EIJI SHINJO **JIGOKUMON**: ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA, ABAJO-DERECHA, DERECHA + A y B.





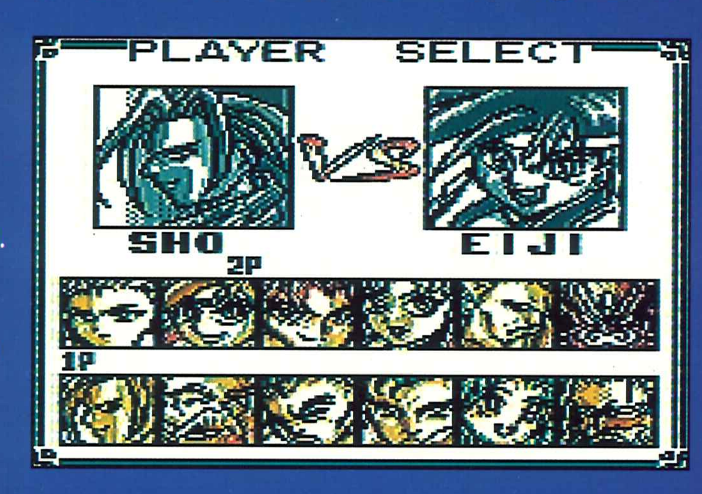
FO FAI

REN FO: ABAJO, ABAJO-DERECHA, DERECHA + A.



NUEVOS PERSONAJES

Hasta doce luchadores pueden participar en los combates de Toshinden. O sea, 4 más de la cifra inicial. En esta pantalla puedes ver el rostro de todos los rivales a los que tendrás que enfrentarte.



SECRET OF EVERMORE

SUPER NINTENDO

Colección de trucos



*Dadle las gracias a **Fernando Pérez Ramos**, que para eso ha descubierto estos jugosos trucos. Vamos con ellos:*

- *Al salir del pozo en **Gótica**, acciona la manivela del pozo hasta que salga un Oglin. Deja que huya, algo más adelante aparecerá en un punto del bosque. Al atacarle, te agradecerá que le hayas liberado y te dará la **Moneda Mágica**, que **aumenta tus defensas sobre el enemigo**.*



- *En la sala del **inventor chiflado**, en la parte Este del Palacio de Ebony, hay dos fórmulas: una en la estantería bajo el telescopio, y otra pasando el cofre del **Hacha del Hechicero**. Muy potentes.*
- *Cuando el **profesor Ruffleberg** te preste su nave, no vayas directamente al tablero de ajedrez. Ve a la sala del inventor chiflado y allí encontrarás el cofre con el **Hacha Atómica**. Luego, a la derecha del cofre verás otra fórmula más, concretamente la del **Nitro**.*
- *Después de conseguir el Núcleo de Energía, sigue por el camino y llegarás hasta un alquimista que te dará una fórmula y te venderá ingredientes, entre ellos la **Grasa**. Para hablar con él, debes tener el **Hueso del Horáculo**.*



Mohawk & Headphone Jack

Super Nintendo

Seguimos buscando el gran CD

El mes pasado os ofrecimos los mapas y las claves de las dos primeras fases de Mohawk, el cartucho de THQ para la Super, y este mes vamos a hacer lo propio con las dos siguientes. ¿Como que os parece que vamos un poco lentos? Ni hablar. Estas cosas hay que asimilarlas, ponerlas en práctica y hacer que salgan, claro. Y aquí hay demasiada miga...

David García



No tan sólido como parece

La **zona central** del mapa oculta la posibilidad de **dos transformaciones** más un buen número de **discos**. Llegar hasta allí es tan sencillo como presionar en el pad la **diagonal ABAJO + la dirección hacia la que avances**. Llegado a un punto, Mohawk **comenzará a hundirse** hasta alcanzar los iconos.

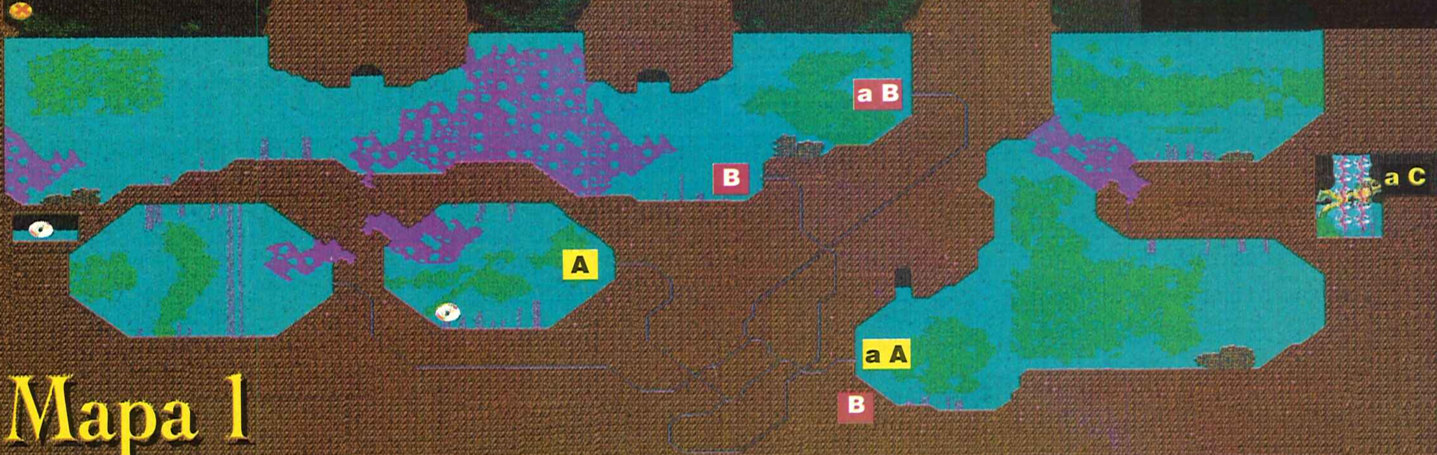


FASE 3: VACACIONES EN EL MAR

En esta ocasión, Mohawk tendrá que demostrar sus **dotes de nadador**, para lo que necesitará agenciarse un **traje de buceo**.

Además, en esta misma fase, Mohawk podrá transformarse en **globo**, o lo que es lo mismo, hincharse hasta convertirse en una enorme bola de carne flotante. El resto de cosas son idénticas a las anteriores. Sólo tienes que recordar que aunque Mohawk pueda bucear, su **límite de oxígeno es limitado** y que cuando se vuelva **gris** es mejor salir a la superficie





El gran tesoro

La zona que marcamos en el mapa contiene un buen número de **cd's: los necesarios para llegar hasta el enemigo que espera al final**. Ve hacia allá pero ten cuidado con las **zonas rojas**. Tocarlas supone la muerte.





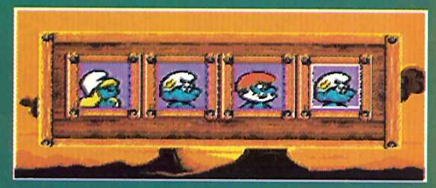


ENEMIGO:
Octopus, el pulpo

Es imprescindible transformarse en **gárgola nadadora** para acabar con el octopodo. De otra manera, Mohawk perdería rápidamente su oxígeno. La clave de esta batalla está en **no situarse nunca sobre el pulpo** o serás aplastado en menos que canta un gallo. Los **impactos de la desistegración le afectan** sobremanera. Así que ya sabes qué arma utilizar.

PITUFOS 2
SUPER NINTENDO
Colección de claves

Quizá la segunda parte de los Pitufos sea uno de los juegos más difíciles de Infogrames. Así que, por aquello de ponéroslo un poco más fácil, ahí van todos los passwords en todos los casos.



América con el pitufo en modo fácil.



América con el pitufo en modo medio.



América con el pitufo en modo difícil.



Australia con el pitufo en modo fácil.



Australia con el pitufo en modo medio.



Australia con el pitufo en modo difícil.

FASE 3: UN MUNDO MECÁNICO

Cuida esos frenos

Hay zonas -como la que aparece en pantalla- en las que verás **tuberías conductoras** a uno y otro lado. Sé **especialmente cauto** aquí, ya que sino empezarás a corretear por los diferentes conductos y te armarás un lío muy gordo.



A toda velocidad

En esta zona señalada en el mapa, Mohawk tendrá **serios problemas para continuar avanzando**. Pero tranquilos, que todo tiene solución. Gracias a las **maravillosas ruedas** que puedes ver allí cerca (o sea que hay que cogerlas), el rockero personaje podrá **ir de plataforma en plataforma hasta llegar al final de la fase**.



De nuevo, Mohawk se enfrenta a un mundo lleno de **pasadizos secretos** y, por tanto, de alta dificultad. No encontrarás nada nuevo respecto a las anteriores zonas, a excepción de que la **segunda parte de este nivel** contiene unas **peligrosas púas envenenadas** en su parte más baja. Intenta no dejarte caer por allí o acabarás antes de tiempo la partida.

G
a B
a E
a F
a C
a D
A
B
a A
Final
F
Inicio
a G
C
D
E

Mapa 1

Mapa 2

a C

B

Inicio

C Final

A

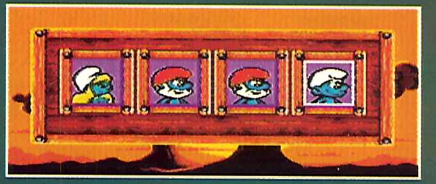
a A

a B

ENEMIGO: El gran cabezón



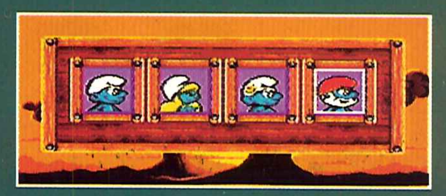
Ahí tienes a ese pedazo de bicho esperando a hacerte picadillo. Lo mejor es que permanezcas **alejado** del robot, pero no demasiado. Cuando veas que se va a dar la vuelta, **rueda e impacta** contra él. No es gran cosa, pero con un poco de suerte será suficiente.



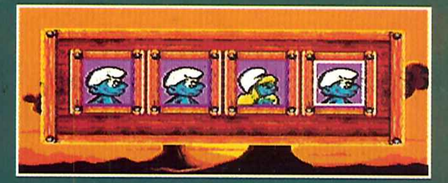
América con la pitufa en modo fácil.



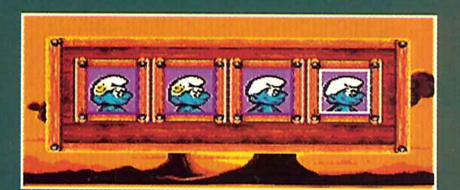
América con la pitufa en modo medio.



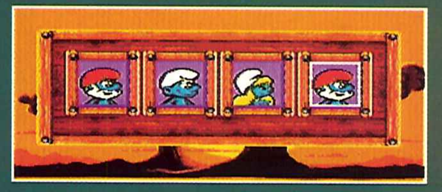
América con la pitufa en modo difícil.



Australia con la pitufa en modo fácil.



Australia con la pitufa en modo medio.



Australia con la pitufa en modo difícil.

RETURN OF THE JEDI

GAME BOY

Passwords

En la pantalla correspondiente...

Endor: *TFGBMN*

Power Generator: *QGTHGD*

Estrella de la Muerte: *PSVZKL*

Tower: *SFPYSW*

Yoshi's Island

Con la colaboración de Club Nintendo

Mapas: Javier Abad

Super Mario World 2

Y así fue como Mario le dio su merecido a Bowser.

Mundo 6



Fase 6-5: «The Very Looooooong Cave»

1ª Parte. Hasta el punto de salvar la posición.

• Desarrollo de la fase:

Fase caracterizada por el **scroll** en la que tendremos que esquivar charcos de lava, rocas que caen y algunos enemigos a base de habilidad y paciencia.

Casi al final de esta zona de la fase veremos una **puerta** bajo una plataforma que tiene a sus pies un **charco de lava**. Para alcanzar la puerta debemos apoyarnos en una roca que cae y atraviesa la zona de lava. La puerta nos llevará hasta otra zona de la fase en la que a su vez veremos otra puerta. Como el scroll aquí también nos seguirá, será difícil entrar por ella pero, si lo conseguís, encontraréis un **nuevo punto de salvar**.

• Monedas rojas y Flores:

1.- En toda esta fase la pantalla nos va persiguiendo, así que tendremos el tiempo justo para recogerlo todo. A destacar **3 monedas rojas** transportadas por tres bichos a los que tendremos que destruir con **huevos**.

2.- Justo antes de terminar esta parte de la fase, veremos una puerta debajo de nosotros, por encima de la lava. Esperad hasta que una roca que cae del techo pase sobre la lava. Montaos encima y aguantad hasta que lleguéis a la puerta. Dentro, espera una **zona secreta** con 5 monedas rojas y 1 flor.

1

2

2ª Parte. Desde el punto de salvar hasta meta.

• Desarrollo de la fase:

Esta fase sólo se diferencia de la anterior en que el **scroll nos transporta a mayor velocidad**. El resto, obstáculos y enemigos incluidos, es muy similar.

• Monedas rojas y Flores:

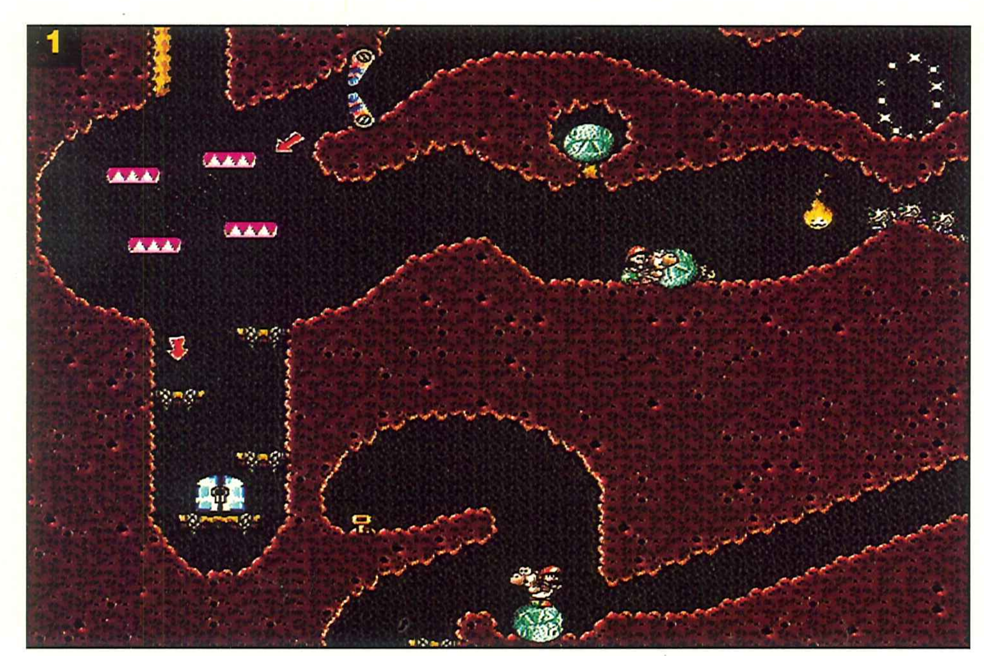
Justo antes de alcanzar la meta, llegaremos al lugar más difícil para recoger monedas y flores de todo el juego: hay **5 monedas rojas y 1 flor**. Cuatro de éstas están bajo **cuatro postes** que debemos **hundir a base de golpes**. El problema es que, como la pantalla nos va siguiendo muy deprisa, el tiempo que tenemos es muy ajustado. Además, no debemos olvidarnos de **recoger la flor y la otra moneda roja** mientras hundimos postes.

Fase 6-6: «The Deep Underground Maze»

1ª Parte. Zona donde empujamos una roca. Punto de salvar. Hasta que usamos la primera llave.

• Desarrollo de la fase:

Hacia la derecha hasta dar con una **cueva**. Allí encontraremos una **zona de arena amarilla** donde creamos un agujero con el movimiento de **Golpear la tierra (abajo + B**, saltando por encima de la arena). A continuación, bajamos hasta dar con una **puerta con cerradura**. Justo arriba a la derecha, encontraremos un **pasillo con una roca** en el techo. Hay que golpearla y luego empujarla hacia la derecha para que nos vaya abriendo camino. No debemos perderla de vista, porque si sale fuera de la pantalla, desaparecerá y tendremos que volver al principio. Hay que seguirla hacia la derecha, hasta que caiga por un **agujero**. Entonces nos tiramos detrás de ella y después la em-



pujamos hacia la izquierda hasta que se queda encajada. Nos subimos y desde allí saltamos a la plataforma elevada que esconde una **llave**. Vamos a la esquina inferior derecha y encontramos un **muelle**. Saltamos y alcanzamos el punto de salvar la posición. Desde allí, dirección izquierda y hacia abajo, volvemos a la puerta con cerradura. Usamos la llave y... a la segunda parte de la fase.

2ª Parte. Zona muy laberíntica. Desde que usamos la primera llave hasta la meta.

• ***Desarrollo de la fase:***

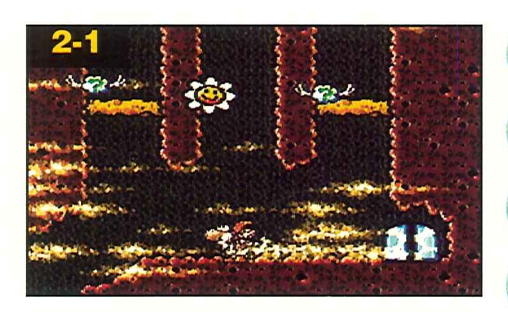
Cuando llegamos a la zona con **3 nubes**, disparamos a la de en medio. Cuando desaparezca la flor, repetimos el disparo y caerá una **llave (1)**.

Después debemos ir a la zona de la pantalla **2**. Pulsamos hacia arriba y vemos un muelle que cae al dispararle un huevo. Saltamos encima, vamos a la izquierda, rompemos la zona de arena y llegamos a una puerta. Entramos por ella, disparamos un huevo en la dirección de las flechas **(3)** para que salga un puente. A continuación, saltamos en el muelle de la izquierda, vamos a la derecha y rompemos la arena para caer en el puente. A la derecha hay una puerta **(4)** que lleva a la meta.

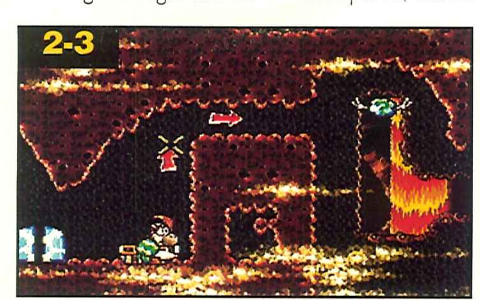
• ***Monedas rojas y Flores:***

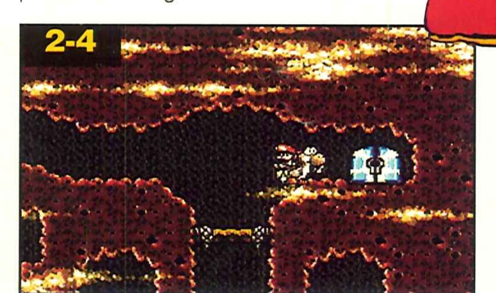
En la esquina de abajo a la izquierda vemos una puerta con una nube alada y dos monedas encima, dentro de un pasillo. Disparando con puntería conseguiremos **1 flor y 2** monedas rojas

Al llegar al lugar con un "3" en la pared, vamos a la derecha y subimos por unas plataformas (hay 1 flor). Nos metemos por la puerta de arriba, saltamos en un muelle y recogemos **2 monedas rojas**. Subiendo más podremos recoger otras 2 monedas.


2-1


2-2


2-3


2-4

BOOGERMAN
SUPER NINTENDO

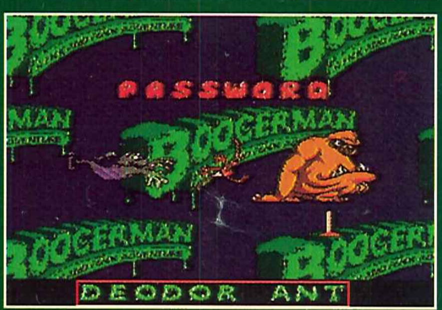
Todas las claves

*Aquí tenéis todos los **passwords** de este simpático cartucho. Como es bastante difícil escribirlos, hemos decidido sacar la pantalla con los personajes que lo componen. Las palabras recuadradas en rojo que figuran bajo las claves son el nombre de la fase a la que irás en caso de introducir dicha combinación.*











Fase 6-7: «Keep Moving!!!!»

1ª Parte. Hasta 1° punto de salvar partida.

• Desarrollo de la fase:

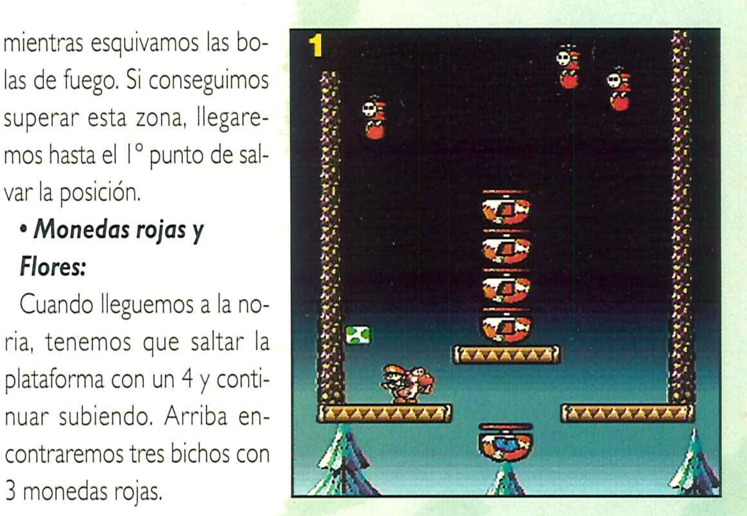
Avanzamos hacia la derecha hasta dar con varias plataformas de las que desaparecen si las pisamos más de una vez. Habrá que ir rápido, porque una **bola gigante negra** nos perseguirá hasta la plataforma de piedra que hay todo hacia la derecha.

Ya a salvo, nos montamos en una **noria** que hay en la parte alta de la pantalla. Desde allí saltamos a una **plataforma móvil** que se mueve por una línea de puntos hacia la izquierda y hacia la derecha. Al final del recorrido tenemos que saltar de nuevo sobre plataformas que desaparecen.

Luego subimos por unas plataformas y nos montamos en otra móvil. Desde allí saltamos a una noria sobre la que hay una plataforma con un **4** dibujado. Vamos hacia la izquierda, saltando por otras plataformas con un **1** dibujado mientras esquivamos las bolas de fuego. Si conseguimos superar esta zona, llegaremos hasta el 1° punto de salvar la posición.

• Monedas rojas y Flores:

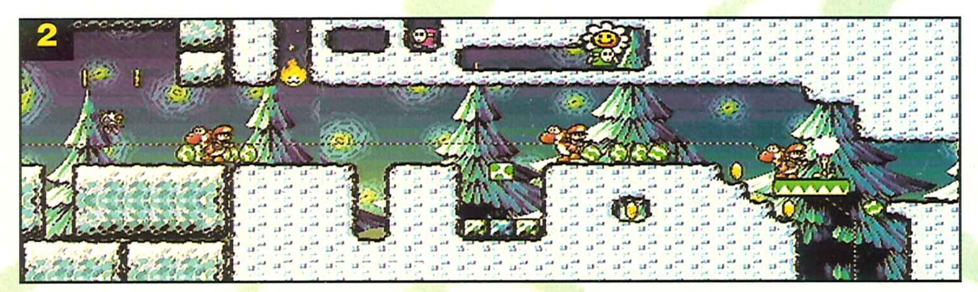
Cuando lleguemos a la noria, tenemos que saltar la plataforma con un 4 y continuar subiendo. Arriba encontraremos tres bichos con 3 monedas rojas.



2ª Parte. Zona de plataformas móviles. Hasta el 2° punto de salvar.

• Desarrollo de la fase:

Aquí no hay suelo, por lo que tendremos que ir saltando de unas plataformas móviles a otras que van por una línea de puntos, hasta llegar a una plataforma fija con un **bloque** de los que proporcionan **huevos**. A su lado veremos una plataforma **redonda** con forma de **remolino**. Subid y apoyaos en su lado derecho, para que os lleve hacia esa dirección. Después, nos encontraremos más plataformas móviles sobre líneas de puntos. En una de ellas hay una **planta** de las que nos lanzan **huevos**. Si nos subimos encima de esta plataforma, viajaremos a través de un **pasillo de arena** hasta el 2° punto de salvar la posición.



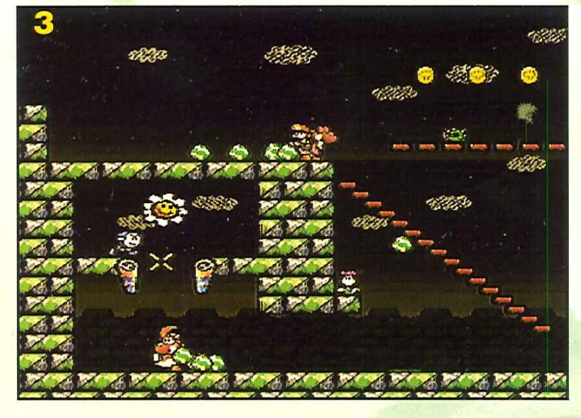
• Monedas rojas y Flores:

Cuando **plataforma móvil del pasillo de arena se mueva hacia la izquierda**, debemos bajarnos y andar. Así recogeremos varios ítems. Entre ellos, **1 moneda roja y 1 flor**. Hacia la izquierda encontraremos otra **plataforma móvil que irá hacia abajo**. Si nos montamos, recogeremos **automáticamente 1 flor.**

3ª Parte. Zona llena de bandidos. Hasta la meta.

• Desarrollo de la fase:

Con la ayuda de una **estrella** que nos convertirá en Super-Baby-Mario, iremos destruyendo a varios enemigos. Cuando se nos acabe el efecto de la estrella, debemos seguir hacia la derecha hasta vernos con los **bandidos**. Estos enemigos tratarán de **robarnos** a Baby-Mario y huir con él. Para impedírselo, debemos perseguirles y destruirlos saltando tres veces encima. Al llegar al extremo derecho de la pantalla bajaremos unas escaleras y, hacia la izquierda, encontraremos una tubería. Dentro hay una habitación con **4 bandidos y la meta**.



• Monedas rojas y Flores:

Bajad la escaleras y caminad hacia la esquina izquierda de la pantalla. Encontraréis **1 flor**. Para recogerla, debemos disparar un huevo cuando se abran los obstáculos que la protegen.

Fase 6-8: «King Bowser's Castle»

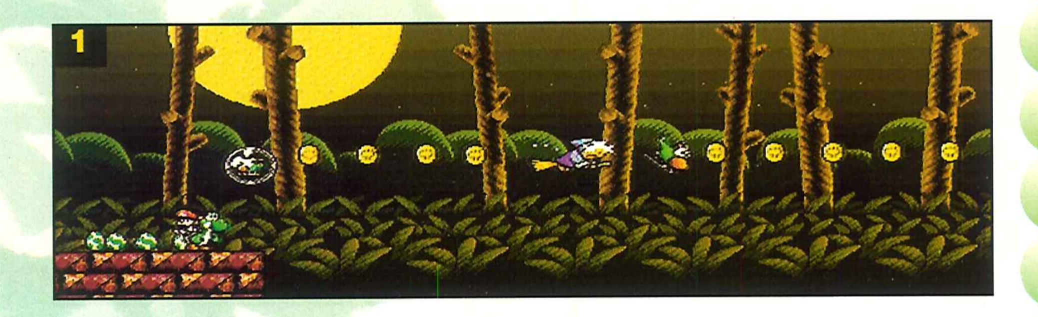
1ª Parte. Zona del helicóptero y el Magi-Koopa volando.

• Desarrollo de la fase:

Nada más comenzar la fase encontraremos una **burbuja** que nos convierte en **helicóptero**. Nos transformamos y nos vamos a la derecha. Entonces aparecerá volando **Kamek** (el jefe de todos los enemigos del juego). Eso significa que pronto intentará arrollarnos. Para **esquivarle**, debemos fijarnos en el **ruido** que hace al aparecer. Moveos nada más oírlo. Así conseguiremos evitar al temible Kamek y de paso también a las **gaviotas** que encontremos a nuestro paso: ya sabéis que cualquier contacto con una de ellas, significa la pérdida de una vida.

Mientras, iremos avanzando hacia la derecha para **recoger nuevas burbujas de helicóptero** y no perder el poder.

Al llegar a la derecha del todo, encontraremos el **1° punto de salvar la posición y una puerta**. Nada más sencillo que atravesarla para plantarse en la siguiente parte de la fase.



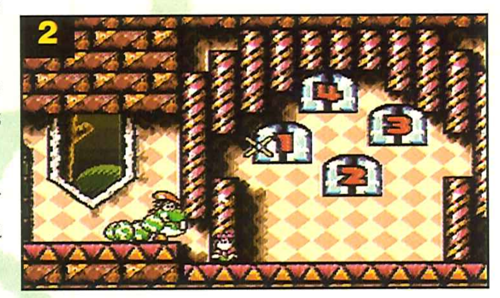
2ª Parte. Habitación pequeña con las puertas numeradas del 1 al 4.

• Desarrollo de la fase:

Avanzando hacia la derecha encontraremos un **círculo de 4 puertas** que giran muy deprisa.

Si disparamos un huevo contra estas puertas, **caerá al suelo la que golpeemos**, mientras que las demás desaparecerán.

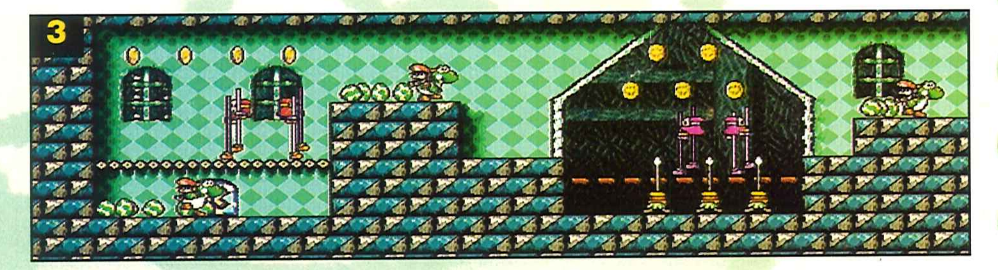
Metiéndonos por alguna de estas puertas, pasaremos a la siguiente parte de esta fase (ahora veréis el porqué de la numeración).



3ª Parte. Puertas numeradas del 1 al 4:

• Desarrollo de la fase:

Según la puerta por la que nos hayamos metido, podremos seguir cuatro caminos distintos. **El más fácil es el número 4, y el más difícil el 1**. En todos ellos, sin embargo, encontraremos **12 monedas rojas y 2 flores**.



Puerta 1. Zona de lava con las espirales de pinchos.

Toda la zona está **llena de lava**. Dentro encontraremos bolas de pinchos que suben y bajan, plataformas móviles y todo tipo de saltos complicados. Sólo seguid el camino hacia la derecha.

Puerta 2. Zona de enemigos con lanzas.

A la derecha podréis recoger **6 monedas rojas**. Luego llegaréis a una puerta que da a una habitación con dos posibilidades: derecha o izquierda. A la izquierda recogeremos **1 flor**. A la derecha hay una tubería en el techo y **2 monedas rojas más y otra flor**. Nos metemos por la tubería para llegar a otra habitación con **4 monedas rojas** y un **bloque deformable**. Golpeadle cuatro veces para que cambie de forma y tape los pinchos que nos impiden el paso. Continuad hacia la derecha. Veréis dos puertas, una de ellas con cerradura. Meteos por la otra y encontraréis un enemigo con forma de **burbuja gigante**. Disparadle **10 veces** con huevos (lograd que alguno le dé dos veces).

Puerta 3. Zona de lava con un enemigo de pinchos siguiéndonos.

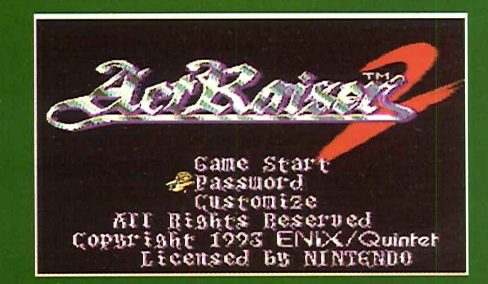
Apareceremos en una habitación con una **tubería**, un **bloque de información** y **6 monedas rojas**. Id por la tubería y llegaréis a una habitación con lava donde nos persigue un enemigo con pinchos. Debéis quedaros debajo de él, cuando os salte por encima. Mientras, podemos ir cogiendo las **2 flores** de esta parte de la fase a base de disparos. Al final encontraremos una tubería que nos lleva a una habitación con dos enemigos. Si los destruimos, aparecerán las otras **6 monedas rojas**.

Puerta 4. Zona de piedras que se mueven y fantasmas.

Basta con avanzar hacia la derecha y esquivar los fantasmas. Aprovechad para recoger un montón de monedas y, al final, unas cuantas vidas que veréis flotando.

ACTRAISER 2
SUPER NINTENDO

La clave definitiva



*Se acabaron los sufrimientos y los esfuerzos. Menos mal. Y es que ya es posible empezar a **jugar en la última fase** y con **38 suculentas vidas**. No tienes más que introducir el código:*
MFMJ TVSY FVPX.





CYBERNATOR
SUPER NINTENDO

Conseguir la bomba de napalm

*Vayamos directamente al grano: empieza a jugar como si tal cosa y ve directamente hasta el **jefe de fase,** pero **sin disparar a ningún enemigo**. Una vez alcanzado el punto deseado, **dispara al adversario, pero no lo hagas con los misiles laterales -los side guns-**. Cuando el jefe haya sido destruido, y empieces la siguiente misión, **gira tus armas y verás como aparece un nuevo misil: la bomba de napalm**. Es un poco complicado, pero prometido que funciona...*

4ª Parte. Habitación en la que el Scroll nos lleva y el magi-koopa aparece y nos dispara.

• Desarrollo de la fase:



Una vez superada la zona de las cuatro puertas, el camino se vuelve a unificar, dando a una habitación bastante oscura. Enseguida veremos que el scroll nos sigue. Mientras, **Kamek, el Magi-Koopa, aparecerá y desaparecerá lanzándonos rayos con su varita**. Obviamente debemos esquivar los ataques, mientras seguimos el camino hacia la derecha.

Si conseguimos alcanzar el final del camino, llegaremos hasta el **2º punto de salvar la posición**, tras el cual aparecerá, ni más ni menos, **la puerta del enemigo final del juego.**

Enemigo final del mundo 6

Para acabar con este pedazo de "fistro" de enemigo, debemos propinarle un total de **10 golpes repartidos en tres series**:

• 1ª SERIE: 3 GOLPES.

Nada más irrumpir en la habitación, veremos como **Kamek, el Magi-koopa, es golpeado por Bowser y como es el propio Bowser** quien empieza atacándonos.

Bowser tratará de golpearnos saltando y cayendo encima de nosotros con fuerza. La idea es fácil: al caer golpeará el suelo, creando una especie de **efecto terremoto con unas olas** que recorrerán toda la parte inferior de la pantalla. Para esquivarle, debemos quitarnos de en medio cada vez que salte, y saltar por encima de las ondas cuando haga un terremoto en el suelo.

Para golpearle tenemos que copiar sus movimientos. Es decir, usaremos el truco de **Golpear la tierra** (abajo + B, mientras estemos en el aire) para crear terremotos con olas. Debemos conseguir **golpearle tres veces** utilizando esta milagrosa técnica.

• 2ª SERIE: 3 GOLPES.

Una vez destruido Bowser por primera vez, la **habitación se derrumbará**, y nosotros apareceremos en unas plataformas con la luna al fondo. En ese momento, Bowser acaparará de nuevo el fondo de la pantalla.



Primero nos atacará lanzándonos unas **bolas de fuego por la boca**. Para esquivarlas, esperaremos hasta que Bowser las lance, y entonces saltaremos rápidamente de la plataforma que ocupamos a la de al lado.

El enemigo se irá **haciendo más grande** poco a poco, señal de que se está acercando a nosotros. Si consigue llegar hasta nuestros morros, **romperá todas las plataformas y caeremos al vacío, perdiendo una vida**. Para evitar que se aproxime tanto, debemos golpearle con rapidez y eficacia. O siguiendo estos pasos:

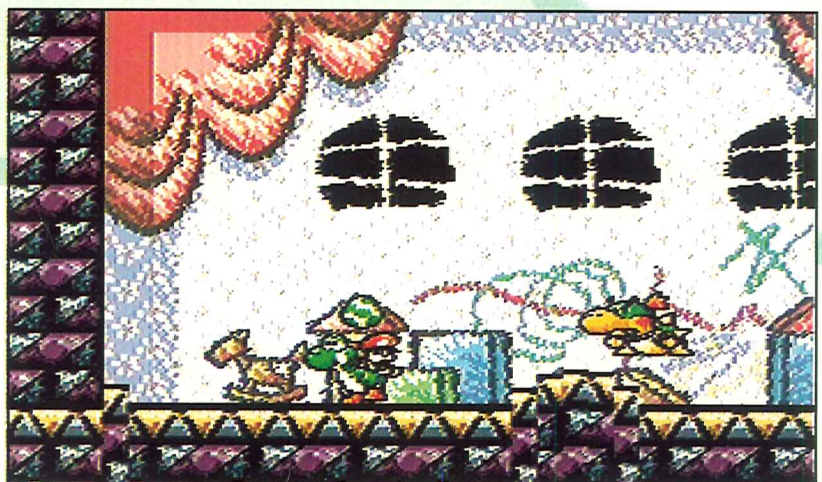
Aparecerá flotando en el aire un globo con un huevo muy grande. Es simple. Bastará con que **cojamos el huevo en cuestión y aprovechemos los descansos que deja Bowser entre bola y bola para zurrarle con él**. Eso sí, la cosa tiene truco. Cuando disparéis el huevo, tendréis que controlar la altura que toma. Cuanto más lejos esté el enemigo, más alto deberéis disparar el huevo, y viceversa. **El objetivo es golpearle en la cara**, pero no es necesario que abra la boca ni nada parecido para que los huevos le hagan efecto). Repitiendo esta operación, **golpearemos al enemigo 3 veces.**

• 3ª SERIE: 4 GOLPES.

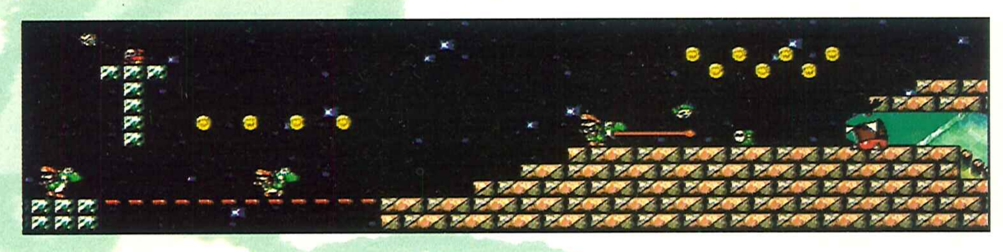
Bowser, lógico, se enfadará y nos quitará casi todas las plataformas. De hecho, tan sólo dejará que nos apoyemos en unas **muy pequeñas mientras vuelve a repetir su ataque con bolas de fuego.**

Si conseguimos **darle 3 toques más**, el colega dejará de lanzar bolas de fuego y vendrá como una bala hacia nosotros. **Golpearle por el camino con otro huevo más y acabaréis con él**.

Y tachán, el final del juego se abrirá ante vosotros.



Fase Secreta del mundo 6: «Extra 6: Castles Masterpierce Set



1ª Parte. Hasta el 1° punto de salvar la posición.

• *Desarrollo de la fase:*

En esta zona de la fase tenemos que **disparar huevos contra unos fantasmas grandes** para que retrocedan o se hagan más pequeños, y así nos faciliten el avance. Después tenemos que meternos por una puerta para llegar hasta una zona con **plataformas giratorias y pinchos**. Por último, saltando en un **muelle-flecha**, llegaremos hasta el 1° punto de salvar.

• ***Monedas rojas y Flores:***

En la zona de las **plataformas giratorias** encontraremos varios ítems. En la tercera y última de estas plataformas giratorias, debemos dejarnos caer y planear hacia la izquierda. Llegaremos a la parte inferior de unas escaleras donde encontraremos **3 monedas rojas**.

También podemos planear hacia la derecha de la plataforma giratoria. En ese caso llegaremos a otra zona en la que podremos recoger **1 flor y 2 monedas rojas.**

2ª Parte. Desde el 1° punto de salvar la posición hasta el 2°.

• *Desarrollo de la fase:*

Llegaremos a varias habitaciones con muchos pinchos y plataformas móviles. Debemos calcular muy bien los saltos para no caer en los pinchos, o también podemos abrirnos paso a través de los pinchos con huevos o pepitas de melón. Pasada esta zona, debemos subir por un pasillo con varios fantasmas balanceándose. Arriba está el 2° punto de salvar la posición.

3ª Parte. Desde el 2° punto de salvar la posición hasta la meta.

• *Desarrollo de la fase:*

Desde el 2° punto de salvar la posición, nos montamos en una plataforma móvil que va hacia arriba. Habrá que ir agachado porque nos dispararán huevos.

Arriba del todo entraremos en una tubería, y en la siguiente habitación nos dejaremos caer hasta llegar abajo del todo y meternos por una nueva tubería. En la siguiente habitación romperemos el suelo de arena y de nuevo nos dejaremos caer hasta abajo para meteremos en otra tubería.

En la siguiente habitación, otra vez a romper el suelo para caer sobre una plataforma móvil que comenzará a moverse. El camino está lleno de pinchos, pero nuestra plataforma los sorteará automáticamente.

• ***Monedas rojas y Flores:***

5 monedas rojas en la última zona, la de agua.



Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocerlos... ya!

ALICANTE	C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98
Elche ALICANTE	C/ CRISTOBAL SANZ, 29 - Tel: 546 79 59
ALMERIA	Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43
BARCELONA	CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10 (PLAÇA CATALUNYA)
BARCELONA	CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23 (PLAÇA SANTS)
BARCELONA	C.C. BARC. GLORIES, C/DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64 (GLORIES)
Badalona BARCELONA	C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97
Badalona BARCELONA	C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76
Manresa BARCELONA	ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94
Sabadell BARCELONA	FILADORS, 240 - Tel: 713 61 16 (PROXIMA APERTURA)
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73
BURGOS	Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. de la PLATA Pl. alta, L.7 - Tel: 22 27 17
CORDOBA	C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00
GIJON	Av. DE LA CONSTITUCION, 8 (PROXIMA APERTURA)
GRANADA	C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54
HUESCA	C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04
JAEN	C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10
LA CORUÑA	C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11
Santiago LA CORUÑA	C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88
LAS PALMAS	C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51
MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 - Tel: 527 82 25 (Atocha)
MADRID	C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79 (SOL)
Alcalá Henares MADRID	C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692
Alcobendas MADRID	C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 15 - Tel: 652 03 87
Móstoles MADRID	Av. PORTUGAL, 8 MOSTOLES - Tel: 617 11 15
Fuengirola MALAGA	Av. JESUS SANTOS REIN. Ed. Ofisol, 4 - Tel: 246 38 00
MÁLAGA	C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92
Palma de MALLORCA	C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 Local 9 - Tel: 72 00 71
Palma de MALLORCA	C.C. PORTO PI-Centro, Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73
PAMPLONA	C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06
Vigo PONTEVEDRA	PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939
SALAMANCA	C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81
SEGOVIA	C.C. ALMUZARA 2ª Planta Loc 21. C/ REAL - Tel: 43 67 50
SEVILLA	C.COM. LOS ARCOS Local B-4 - Tel: 467 52 23
VALENCIA	C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37
VALENCIA	C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19
VALLADOLID	C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28
VITORIA	C/ Manuel Iradier, 9. Tel: 13 78 24
ZARAGOZA	C.COM. INDEPENDENCIA Planta 1. - Tel: 21 82 71
ZARAGOZA	C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). Tel: 53 61 56
BUENOS AIRES	PARANA, 504 - Tel: 371 13 16 C.P. (1017) ARGENTINA



Y si no tienes un Centro Mail próximo... 902171819 ¡Haz tu pedido por teléfono!











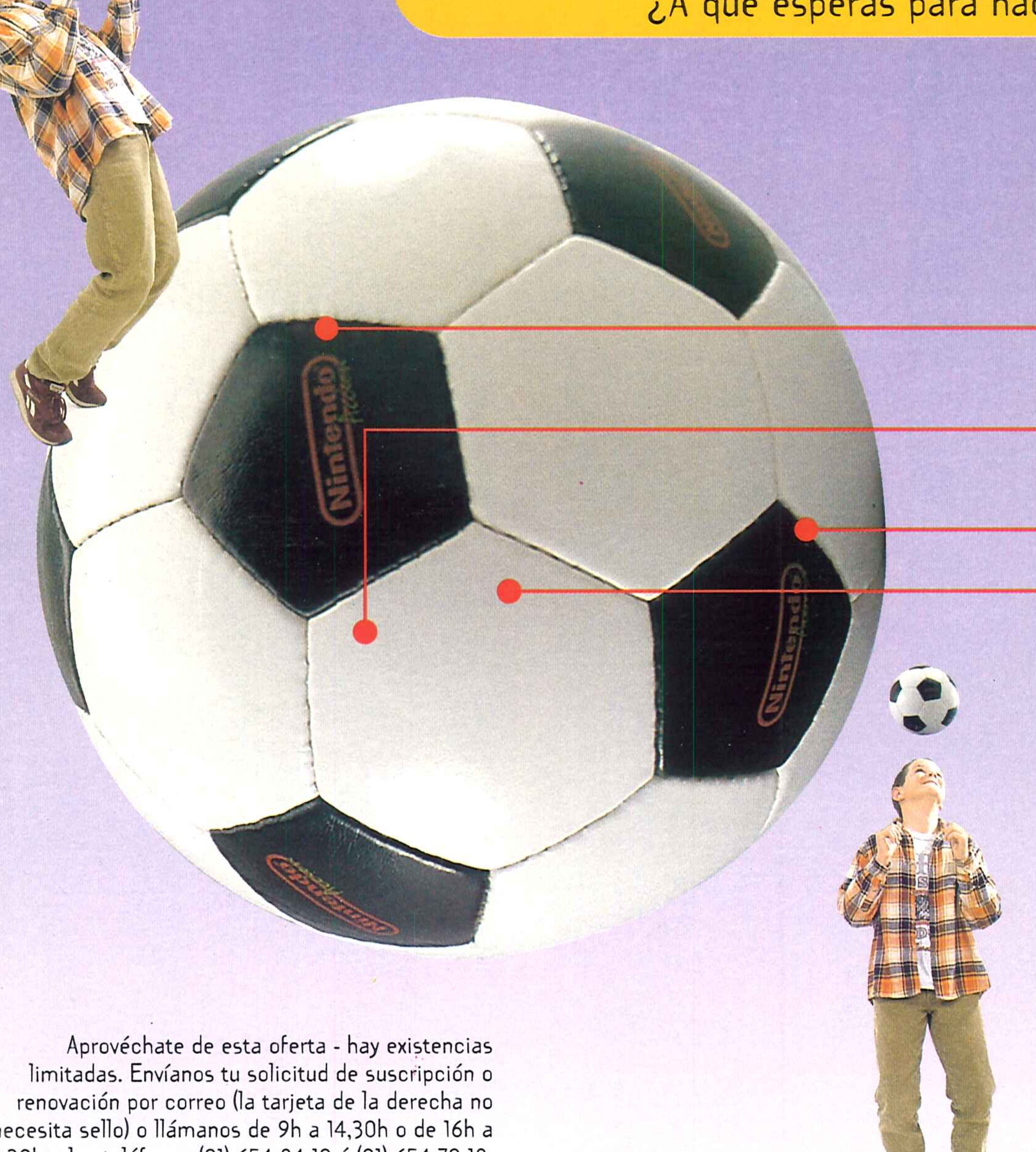


Consigue el balón de Nintendo Acción

Gratis al suscribirte por un año a Nintendo Acción

Un tipo de acción como tú necesita un balón como éste.
¿A qué esperas para hacerte con él?





- Un auténtico balón de fútbol de Nintendo Acción.
- Con el peso y las medidas reglamentarias de la FIFA.
- Cosido a mano.
- Material resistente a todo tipo de clima.

AHORA, AL SUSCRIBIRTE A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO:

- Te regalamos este estupendo balón reglamentario de fútbol de Nintendo Acción.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

4.200 Pesetas

(12 números x 350 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO